A STECHNIK CONTROL Markt & Technik CONTROL Markt & Tec

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

April 4/88

Licht ins Dunkel

Black Lamp

Faszination Archimedes

Zarch

Tips und Tricks bei



HIGH SCOKE : SARRA	TENTER UNE UF.
AND THE REAL PROPERTY AND THE PARTY AND THE	(A) A) A (A) A (A
THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IS NOT THE OWNER. OF PARSON	BESTER OF SESSOREMENT (A PARTY SESSOREMENT SES
NAME AND POST OF THE OWNER, OW	
The same of the sa	CONTRACTOR OF STREET,
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	THE RESIDENCE OF SHARP SHAPE AND ADDRESS OF THE PARTY OF
FOR MANUFACTURE OF STREET, STR	
THE RESIDENCE OF STREET AND STREET AND STREET	COLUMN TO SERVICE DE LA COLUMN
The garden and the course and the last and the	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE
PARTIES OF AN APART OF MARKETING	
All and the second seco	
The second secon	Part of the Control o
THE RESIDENCE IN COLUMN 2 IN C	
The second secon	
NAME OF TAXABLE PARTY O	Markin, Affred in Albert in All (marris), because our
Comment of the Comment of the last of the	Name and Address of the Owner, where the Party of the Owner, where the Party of the Owner, where the Owner, which is the O
The property of the second sec	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T
O DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 18 INCOLUMN 18 INCOLUM	The second secon
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	Control of the second s
	A Company of the Comp
	A CONTRACT OF THE PARTY OF
PLAYER ONE: 12358	
	are
	-21-12 U. V. V. V. V.

Leserbriefo	74
Fragen Antworrer Kommentare	
Strike Fleet	
Nee von Lucastiller Strategie	
Simulation enter dation Floth CV4 (Apple II)	
Platoos	78
Ten dan Spiels num Film and	
C 64 (Americ Ato), ST Schoelder	
CPC (Spectrum)	
Zarch	29
22 Bit-Power Durum 12 der	
Archimodes (Arolgs, Alar) (51)	
Maria and Maria and American	00

AYER DME:12358		38
Octapolis	30	Karti
indicate and Planform-Action C 64		Amile
Garrison II Mosti mahr Labyruah-Balleria Amaga	82	Ein B C 56
Super Hang-On Wester für Motormo-Frenks Schneider CPC (Amiga, C 84)	82	Unter
Specicini) Olds	83	Softs Autus Softw
Anni 51 Sherlock	83	Stern im W
Krima-Adversure von Infocior MS-DOS (Amires Apple III Ata)		Halle

Karting Grand Prix	8
Remarked Space to manual	
Armiga (Atam ST)	
Rastan	8
Ein Barbar segon voele Mon-	
Kurz and bundig	8
Umakimmore and Kurmente	
Softnews	9
Softnews Airmedia Neural seem und	9
Softnews Airquelle Neuigkeuse und Software-Charte	9
Aktopella Nounakaran non	9
Aktuelle Neugkseen und Sollware Charts	9
Aktuelle Neugkseen und Sollware Charts	9
Actuelle Neuralesean und Sollware-Charts Sternenschlacht Im West-Sektor	9
Aktuelle Neugkseen und Sollware Charts	9
Actuella-Neuraksean and Sollware-Charts Sternenschlacht Im West-Sektor Personal num Milmachini	9
Airmeile-Neugalseen und Soltware-Charts Sternenschlacht im West-Sektor Fersionel eum Mitmochini Kallo Fresks	9
Actuella-Neuraksean and Sollware-Charts Sternenschlacht Im West-Sektor Personal num Milmachini	9



Leserbriefe

So wird man zum Spiele-Freak

Regelmäßige Leser des Spiele-Teils werden sich im Laufe der Zeit an unser festes Tester-Team gewöhnt und die Vorlieben der einzelnen Redakteure kennengelernt haben. In dieser Ausgabe ist ein Kollege mit von der Parue, der sonst nur für den »Nicht-Spieleteil» der Happy-Computer schreibt: Hartmut »wo« Woerrlein. Der Test des faszinierenden Archimedes-Spiels "Zarch" stammt von ihm.

Hartmut ist eigentlich kein Spiele-Freak, sondern mehr den ernsthaften Seiten des Computerlebens zugeneigt. Doch als er den neuen Super-Computer Archimedes testete, schaute er sich pflichtbewußt auch das erste Spiel für dieses Modell an Zarch. Im Lauf der Wochen wurde aus einer lockeren Freundschaft eine innige Beziehung Der Archimedes wird immer weniger für Benchmark-Tesis und ähnliche ernsthafte Dinge angeschaltet, sondern dient vielmehr als 32-Bil-Spielekiste: Aus Hartmut ist der erfahrenste Zarch-Spieler der Redaktion geworden (aktueller High Score: 34192 Punkte). Wer ihn bei seinen Flug-Sessions auf dem Archimedes erlebt, hat das &u-Berat befriedigende Gefühl. daß ein weiterer «Nicht-Spieler« erfolgreich bekehrt wurde.

Wenn man an manchen langen Abenden den Ballergeräuschen von Zerch nachgebt und in unserem Archimedes-Zimmer landet, kann man sogar unseren Chefredakteur bei tollkühnen Fluomanövern bewundern (er spielt noch nicht ganz so effektiv wie Hartmut, aber nicht

minder engagiert).

Wer sich auch zum Kreis der Spieler-Naturen zählt, für den ist folgende Meldung interessant seit dem 22. Februar ist die dritte Ausgabe unseres Specials Power Plays am Klosk, Spiele-Fans sollten mal hineinschnuppern, denn es werden jede Menge neue Tests. Tips, aktuelle Previews und Storys geboten.

Aggressiv und imperialistisch

In Ihrer Dezember-Ausgabe druckten Sie eine ganzseitige Werbeanzeige für das Computerspiel »Hunt for Red October« (»jagd auf Roter Oktober«) ab. Berichten meines Bekanntenkreises zufolge handelt es sich bei diesem »Spiel« um ein sowietisches Unterseebot, dessen Besatzung versucht, zu den amerikanischen Streitkräften Alleine der süberzulaufen«. Spielinhalt sollte es Ihnen verbieten, derartige Computer-Programme in Ihre Zeitschrift aufzunehmen.

Dieses Spiel stellt ein propagandistisches und volksverhetzendes Machwerk reaktionärer und antisowjetischer Kräfte der. Allein der Titel verrät die aggressive imperialistische Grundhaltung jener Kriegshet-

(Frank Pohlmann, Dinslaken)

die 90-Punkte-Grenze bei der Happy-Wertung schaffen. Was ist mit Euch los? Gefallen Euch die Spiele heutzutage nicht mehr? Anscheinend doch, denn in der Power Play 1, von der ich übrigens voll begeistert bin, haben immerhin vier Spiele je neun Punkte (entspricht etwa 90 Punkten in Happy-Computer) erreicht.

(Andreas Schmidt, Heiligenhaus)

Wir waren eigentlich schon immer sehr knausrig bei der Vergabe von 90er-Wertungen. In der Geschichte unseres Wertungssystems gab es neben Wizball nur eine Handvoll Programme wie The Sentinel und The Bard's Tales, die Happy-Wertungen von 90 oder mehr erreichten. Natürlich gefallen uns im-mer noch viele Computerspiele, aber um über 90 zu kommen, muß ein Programm schon Spitzenklasse sein und eine langfristige Motivation garantieren.

Wirtschafts-Simulation recht ungureichend ist; nach meiner Meinung sogar su primitiv. Aber es scheint sich ia nicht als solches auszugeben, sondern nur als einfaches Geseilschaftsspiel.

(Michael Wülker, Münster)

Amiga-Spiele: **Eine Schande**

Unserer Meinung nach ist es eine Schande von den Softwarefirmen, den Amige so verküm-mern su lassen. Wenn den Programmierern schon keine Ideen für neue Programme kommen, so könnten sie doch wenigstens Spiele umsetzen, die sich auf 8-Bit-Computern bewährt haben.

Es sind bisher nur sehr wenige Spiele erschienen, die von den fantastischen Fähigkeiten des Amiga auch nur ansatzweise Gebrauch machen. Doch das scheint die Softwarefirmen nicht zu stören. Im Gegenteil, sie veröffentlichen immer mehr Spiele für den Atari ST: In unseren Augen ist das ein Schritt zurück in Richtung Vergangenheit. Denn was um alles in der Welt macht den Atari ST für die Programmierer reisvoiler als den Amiga. Die Grafik kann es ja wohl kaum sein, denn in dieser Hinsicht steckt der Amiga den Atari ST doch locker in die Tasche. Beim Sound sieht es geneuso aus und die übrige Amiga-Hardware lädt ebenfalls Spiele-Programmierung ein. Also kenn des mangelnde Amiga-Interesse von seiten der Programmierer wohl nur von den niedrigen Absatzzahlen des Amiga gegenüber dem Atari ST herrühren.

Unserer Meinung nach ist es eine Schande von den Programmierern, den Amiga aus kommerziellen Gründen praktisch ungenutzt in der Ecke liegenzulassen. Wir hoffen, daß sich die Situation auf dem Softwaremarkt bald ändert, und daß irgendwann einmal ein Spiel erscheint, das würdig ist, auf dem Amiga su lauten.

(Dirk Braunstein und Christoph Schmidt, Leverkusen)

Man sollte den Programmierern nicht böse sein, wenn sie auch ein paar Mark verdienen wollen und im Zweifelsfalle den weiter verbreiteten Computer bedienen (was zumindest in England der ST und nicht der Amiga ist).

Wenn es nicht soviele Anwender gabe, die Spiele nur kopieren und nie kaufen, hätten die Programmierer auch einen höheren Anreiz, mehr für den Amiga zu machen.



And the winner is...: Der Gewinner unseres Gauntlet II-Spielautomaten wird gezogen. Alle Preisträger des Wettbewerbs aus Happy 12/87 findet Ihr unter Softnews in dieser Ausgabe.

Die Meinung der Redaktion ist, daß man den Inhalt von Computerspielen allgemein nicht zu ernst nehmen sollte. Und so schlimm ist die Story des angesprochenen Programms auch nicht; da gibt es wesentlich härtere Fälle. Es ist halt eine erfundene Geschichte. Die Hersteller des Programms als »Kriegshetzer« zu bezeichnen, halte ich für etwas zu starken Tobak. Mich wurde auf jeden Fall die Meinung der anderen Leser zu diesem Thema interessieren. (hl)

Mit 90 fängt das Leben an

Mir ist im Laufe der Zeit aufgefallen, daß fast gar keine Spiele mehr den Sprung über

Die Wertungssysteme von Power Play und Happy-Computer lassen sich nicht so direkt vergleichen. Ein Spiel, das in Happy einen mittleren 80er erhält. kann in Power Play aufgrund des gröberen Systems noch eine 9 erhalten. Außerdem ist die Besetzuno des Redaktions-Teams, das die Wertungen bestimmt. bei Happy und Power Play zum Teil unterschiedlich.

Noch mehr über Vermeer

In der Ausgabe 1/88 von Happy-Computer nehmen Sie zu dem Brief von Oliver Opitz Stellung. Es ging um das Spiel »Vermeer«, Ich kann Ihnen nur zustimmen, daß dieses Spiel als

Strike Fleet

Nach der Simulation »PHM Pegasus« langt Lucasfilm jetzt in die vollen: Statt einem müden Tragflügel-Boot steuern Sie in »Strike Fleet« gleich eine ausgewachsene Flotte.

C 64 (Apple II) 59 Mark (Diskette)



st es nicht der geheime Wunsch jedes Badewannen-Kapitäns, einmal eine ganze Flotte zu steuern? Jetzt ist es soweit: Mit «Strike Fleet» kann man ohne Gefahr für Leib und Leben in die Schlacht ziehen – natürlich nicht in der Badewanne, sondern auf dem C 64.

Der Spieler hat die Auswahl zwischen zehn Szenarien, Manche sind einfach, andere schon schwerer und manche äußerst knifflig zu handhaben. Fast alle haben einen aktuellen Bezug, die meisten kennt man sogar aus der Tagesschau. Da patroulliert man im persischen Golf, bewacht Öltanker vor Schnellboot-Angriffen oder versucht mit der britischen Flotte argentinische Evelisor all sernicition. Es gibl aber auch die Aufgabe, eine sowjetische Invasion zurückzu-schlagen oder auf Welt-Patrouille zu gehen. Friedlich geht es auf keinen Fall zu.

Wenn man sich einen Auftrag herausgepickt hat, stellt man seine Flotte zusammen. Man hat die Wahl zwischen den verschiedensten Bootsklassen. Die Zusammensetzung der Flotte ist sehr wichtig für das Spiel und sollte sorgfältig vorgenommen werden Bei manchen Aufträgen sind schon Schiffe vorgegeben, bei denen man nur den Namen, aber nicht den Typändern kann.

Zehn Missionen ohne Kapitänspatent

Dann beginnt die Mission. Man kann zwischen einer Karte und der Brücke der Schiffe hinund herschalten. Die Karte ist in jedem Ausschnitt zoombar und dient zum Planen von Verteidigung und Schiffsrouten. Wirklich interessant wird es aber erst auf der Brücke des Schiffs. Um Verwirrung zu vermeiden, haben alle Schiffe das gleiche Instrumentenbreit. Von dort aus kontrolliert man seine Walfensysteme, startet Hubschrauber

und wehrt Angriffe ab Leider reagiert die Tastatur-Steuerung etwas zäh und müde, aber nie so langsam, daß man in wirklich ernsthafte Schwierigkeiten kommen könnte.

Das Besondere an Strike Fleet ist, daß man zwischen den einzelnen Schiffen umschalten kann Jedes Schiff hat seine Waf-



Noch nie war Schiffe versenken so schwer wie heute

fensysteme, eigene Hubschrauber und kann in jede Richtung gesteuert werden. Es kann auch einmal vorkommen, daß während einer Fahrt lange nichts passiert. Damit man dann nicht ewig vor dem Computer sitzt und sich langweilt, haben die Programmierer eine einstellbare Zeitkompression eingebaut.

Wenn es zum Kampl kommt, sollte man allerdings auf Echtzeit umschalten, denn man ist gut damit beschäftigt, Raketen abzuwehren, Torpedos auszuweichen und seine Flotte zu schützen.

Sobald man ein paar Missionen gespielt hat, sollte man sich eine Datendiskette bereitlegen und seine Missionen auf »Campaign» umstellen. Man kann die Aufträge zwar nicht mehr einzeln auswählen, bekommt dafür aber eine bessere Punktzahl und entsprechende Beförderungen, wenn man seine Mission erfüllt. Nur hier kann man eine längerdauernde Karriere machen. Wer weiß, vielleicht ist sogar ein Admiralstitel drin?

Strike I'mel in ulas neueste Programm von Lucasfilm Games. Wie beim Vorgänger PHM Pegasus wirkte *Koronis Rift --Schöpfer Noah Fahlstein bei diesem Projekt mit. Im Gegensatz zum Vorgänger berücksichtigt Strike Fleet mehr Simulationsaspekte Schiffe können auf Grund laufen oder bewegen sich anders, wenn sie getroffen wurden. Das Programm ist sehr detailgetreu und spielt sich spannend. Sobald man seinen ersten Öltanker in der Straße von Hormus verloren hat, wird man vorsichtig und beginnt taktischer zu denken. Auch grafisch wird einiges geboten: die Karte wirkt seemännisch, anfliegende Raketen haben einen kleinen Feuerschweif und man kann Explosionen im Fernglas erkennen. Auch das Handbuch verdient ein Lob; es ist sehr ausführlich und bietet einen guten Einstied für alle Hobby-Admirale. Man sollte es sich unbedingt genau durchlesen, bevor man zu spielen beginnt

Simulationen-Freaks und Strategen kommen bei Strike Fleet voll auf ihre Kosten; reine Actionspiel-Fans sollten lieber erst einmal testspielen.

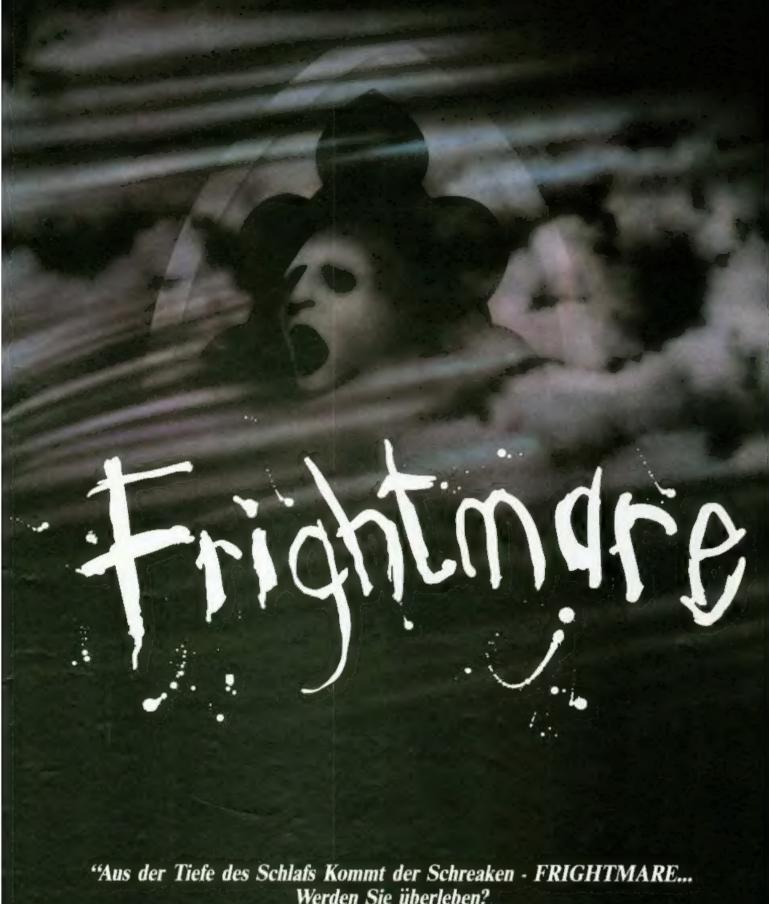


Eine erfolglose Mission und schon schrubbt man das Deck



Die »Kid« wurde soeben zum Flaggschiff gekürt

Von Jenseits Ihrer Dunkelsten Träume



Werden Sie überleben?











Frightmare - Ein Computerspiel für den Commodore 64, Spectrum Schneider und hald auf dem IBM PC, Kassette 34, 95 DM,
Disk 49, 95 DM (IBM 59, 95 DM).

Cascade Games Ltd., 1-3 Haywra Crescent, Harrogate, North Yorkshire, England, Tel.: 0044/423/525352, Fax: 0044/423/530054

Platoon

Von der Leinwand auf den Computer-Monitor: Die Software-Umsetzung des Anti-Kriegsfilms »Platoon« ist jetzt erschienen.

in fünf Mann slarker amerikanischer Stoßtrupp -Platoon* genannt kämpft sich durch den Dschungel vietnamesischen Vietkongs und üble Burschen aus den eigenen Reihen machen einem das Leben schwer; man läuft sogar Gefahr, von Napalm-Bombern der eigenen Nation erwischlich werden



Dieses düstere Szenario bietet das Computerspiel »Platoon«, das auf Oliver Stones gleichnamigem Vietnam-Film basiert. Das Spiel besteht aus vier Programm-Teilen, die einzeln geladen werden. Die Anti-Kriegsbotschaft des Films kommt hier nicht so ganz rüber, denn in allen Abschnitten muß man ordentlich ballern, um zu überleben.

Für jeden der fünf Soldaten gibi es eine eigene Status-Anzeige, die über Gesundheitszustand und Munitionsvorrat informiert. Im Spiel kann man jederzeit zwischen den fünf Soldaten umschalten.

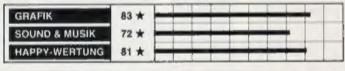
Action Fans, die keine Bedenken wegen der kriegerischen Handlung haben, bekommen bei der C 64-Version einiges geboten. Die einzelnen Abschnitte bieten starke Grafik und spielen sich sehr gut.

Bei diesem Programm hat man kaum einen Augenblick Zeit, um einmal tief durchzuatmen - der nachste Gegner kommt bestimmt Außerdem ist man bestens motiviert, weil man alle Abschnitte einmal kennenlernen will. Es nervt lediglich etwas, daß man nach dem Verlust aller Leben wieder ganz von vorne beginnen muß. Doch selbstein geübter Spieler bleibt gefordert, weil sich Unachtsamkeit sofort bitter rächt.



Vorsicht, Messerstecher: Action in allen Lebenslagen

C 64 (Schneider CPC, Spectrum, Amiga, 39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark Diskette



Vom Film zum Spiel

Die C 64-Version von Platoon stammi von Ocean Programmierer Zak Townshend In einem Interview konnten wir ihm einige Fragen zu seiner Arbeit stellen.

Happy: Zak, du bist erst 19 fahre alt und schon fest angestellter Programmierer bei Ocean Wie bist du zu dem Job gekommen?

Zak: Alaich mir vor ein paar Jahren meinen C 64 kaufte. habe ich erst Basic und dann Maschinensprache gelemi. Vor etwa 18 Monaten, ich ging damals noch zur Schule. habe ich selbstgeschriebene Demos an Ocean geschicks. Daraushin has man mich eingeladen und mit die Stelle angeboten.

Happy: Bekommst du ein festes Gehalt oder wirst du auf Provisions-Basis bezahlt?

Zak: Ich arbeite als Angestellter und beziehe ein Monatsgehalt. Am Umsatz meiner Spiele bin ich nicht beteiligt. Es hat einige Vorteile. wenn man fest bei einer Firma programmiert. Man kann besser mit Kollegen - zum Beispiel den Grafikern oder den Musik-Experien - zusammenarbeiten

Happy: Du hast das Spiel-Design und die C 64-Programmierung von Platoon gernacht. Ist es nicht schwierig, ein Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm zu schreiben?

Zek: Ich habe zusammen ma ein paar anderen Leuten das Design gemacht. Wir haben uns über einen Monat lang nur überlegt, wie das Spiel aussehen könnte, ohne ixgend etwas zu programmieren. Ich habe mir den Film Ende Mai '87 angesehen, als er in die englischen Kinos kam und dann die ersten

Ideen für das Spiel ausgebrutet. Nach dem Design habe ich vier Monate gebraucht, um die C 64-Version zu programmieren. An diesem Projekt haben mehrere Leute ein halbes jahr gearbeitet. Wir wollten das beste Spiel zu einem Film machen, das bisher erschienen ist. und vor allem die Atmosphäre rüberbringen.

Happy: Aber es wird ganz schön viel geschossen.

Zak: Computerspiele sollten nicht zu gewalttätig sein. Platoon ist in dieser Hinsicht noch an der Grenze dessen. was ich für erträglich halte.

Kappy: Von wem stammt der digitalisierte Schrei?

Zak Eines schönen Tages stellten wir in einem Zimmer ein Tonbandgerät auf und luden alle Mitarbeiter ein, vorbeizukommen und einen Probeschrei zu wagen. Das muß sich für jemanden, der gera-

de draußen am Fenster vorbeiging, sehr merkwürdig angehört haben. Am Ende des Tages hörien wir uns dann alles noch einmal an und stellten fest, daß einer von meinen Schreien am besien paßte,

Happy: Welche funf Spiele wurdest du mit auf eine einsame Insel nehmen?

Zak: Platoon naturlich (lacht). Außerdem «Dropzone», eine gute Version von «Space Invaders, »Undium» und «Arkanoid«.

Happy: Spielst du viel in deiner Freizeit?

Zak: Nicht mehr so viel wie fruher Wenn du als Programmierer arbeitest, ist ein Computer Bildschirm des letzte, was du sehen willst, du nach Hause wenn kommst

Happy: Danke für das Interview und alles Gute für die

Zarch

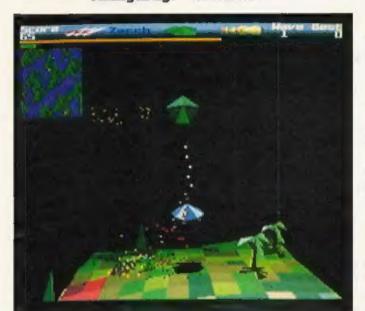
32-Bit-Power für
Spiele-Freaks: Das
erste Spiel für den
Super-Computer
Archimedes stammt
von »Elite«-Co-Antor
David Braben.
Von seinem jüngsten
Werk »Zarch« sind
auch ST- und AmigaVersionen geplant.
Die atemberaubende
Geschwindigkeit ist
einzigartig.

Gleiter ist hinuber — ein Schiff weniger Eine Rauchfahne steht über den Trümmern und die Splitter des Gleiters fliegen durch die Gegend.

Nicht ganz so wehrlos wie die Seeder sind die Dronens des Gegners. Sie fliegen mit konstanter Boshaftigkeit immer von oben einen Angriffsflug. Nach oben kann man nicht schießen und ist relativ wehrlos. Dronen streibens Ihren Gleiter so lange hoch, bis ab einer gewissen Höhe die Triebwerke nicht mehr arbeiten. Ein leichtes Spiel für die Angreifer.

Mit zunehmender Spieldauer wird der Feind aggressiver. «Zielsuchraketen», die ohne Rücksicht auf Verluste auf Ihren Gleiter zusteuern und mit ihm kollidieren, sind sehr schwer zu treffen, weil sie immer von hin-

ten kommen.



Ruckfreies Scrolling zeichnet »Zarch» aus

er biologische Krieg war nicht mehr abzuwenden. Die ersten angreifenden Gleiter des Feindes mit ihrer tödlichen Fracht treffen ein. Der Radarschirm zeigt deutlich, wie sich die mit tödlichen Viren befallenen Gebiete immer weiter vergrößern.

Der Feind setzt verschiedene Walfensysteme ein, um sicherzugehen, daß die Verteidigung so schwer wie möglich fällt Schlimm sind seine »Seeder«, die dicht über dem Boden schweben und den Virus versprühen. In bewohnten Gegenden mit vielen Häusern landen sie sogar und geben den Virus konzentriert ab. Doch auch wenn sie wehrlos auf dem Boden herumsitzen, fällt ein Angriff schwer. Die Steuerung zwischen den Baumen ist alles andere als einfach. Durch das rasante Tempo streift man schnell ein Haus oder einen Strauch und der Wenn das schon alles wäre, könnte man schnell die Angreifer in den Griff bekommen. Doch die gefährlichen Schilfe mit guten Schutzschildern warten mit anderen Waffen auf. Sie feuern ihre Laserkanonen schneller und werfen nebenbei noch Virus-Bomben ab. Die Schlacht ist kaum zu gewinnen.

Dieses atemberaubende Spiel heißt Zarch und läuft momentan nur auf einem Computer: dem Archimedes: von Acorn. Dabei handelt es sich um einen auperschnellen Computer mit «Risc-Technologies, Mit einem Risc-Chip wird der Archimedes deshalb so schnell, weil der Prozessor mit sehr wenigen Befehlen auskommt und deshalb die Chip Architektur nicht so aufwendig und langsam ist: ein Befehl wird in einem Taktzyklus abgearbeilet. Der Archimedes schafft damit die mehrfache Geschwindigkeit eines 68000er.



Die Speeder versprühen ihre Viren-Fracht

der im Atari ST oder Amiga seine Arbeit verrichtet. Dadurch enisteht die völlig ruckfreie dreidimensionale Darstellung.

Eine völlig neue Spiele-Dimension ist angebrochen, da der Archimedes mit seiner immensen Geschwindigkeit ganz neue Programm-Ideen entstehen läßt Jedes Amiga- oder ST-Programm ist dagegen lahm. Jedenfalls hat Programmierer David Braben nach seinem Hit Eite« wieder einen Volltreffer gelandet Es sind zwar Umsetzungen von Zarch angekündigt, doch selbst auf dem Amiga ist es fraglich, ob die Grafik die Geschwindigkeit der Archimedes-Version erreicht.

Wer sich mit der Steuerung vertraut gemacht hat, den läßt Zarch so schnell nicht wieder los Das Fluggefühl ist dank der fließenden 3D-Darstellung fantastisch. (wo)

Archimedes (Amiga, Atari ST) 70 Mark (Diskette)



Zarch und seine Folgen

Ich fahre mit meinem Wagen auf der A9 von München in Richtung Nurnberg, Eine hektische Fahrt. Viele LKWs und der Feierabend-Verkehr machen die Autobahn dicht. Plotzlich drehe ich mich um. damit ich mehr sehen kann, als der Rückspiegel offenbart. Ich war sicher, daß mir eine Zielauchrakete folgte und mich fast erwischt hätte. Doch da sind nur Autos. Ich sehe wieder nach vorne und suche neben meinem Tachometer vergeblich meinen Radarschirm. Aber da ist nichts Sind meine sämtlichen Radarstationen etwa schon abgeschossen? Die Drone hinter mir feuert mit hrer Laser-Kanone Ich rei-Se mein Steuer hoch.

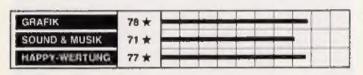
Ich muß verrückt sein. Auf der A9 gibt es keine Zielsuchraketen und in meinem Auto keinen Radarschirm Die Drone hinter mir war ein LKW dem meine Fahrweise aufgefallen ist. Es ist das Spiel, das mich so qualt. Zarch auf dem Archimedes hat mich gefesselt wie kein anderes Spiel zuvor. Ich spiele selten mit meinem Computer und wenn, dann meistens eine gute Partie Schach Aber da gibl es auch keinen Laser

Zarch fesselt und wenn man erst einmai die Steuerung mit der Maus im Griff hat, kann es mitunter schon zu Problemen mit der Steuerung des eigenen PKW kom-

Einziger Haken bei Zarch Die Handlung ist etwas geschmacklos und man hätte die Thematik sorgfäluger auswählen sollen. (wo)

Black Lamp

Atari ST (C 64, Schneider CPC) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



enny Everett und Steve Cain haben ST-Besitzern mit »Star Trek» eines der besten Spiele für diesen beschert. *Black Lamps, das neue Programm des Duos, handelt nicht von den unendlichen Weiten des Weltraums. Vielmehr hat der Hofnarr Jolly Jack alle Hände voll zu tun, um im 256 Bilder großen Königreich Allegoria nach Lampen zu suchen. Es gibt jeweils neun Lampen in neun Farben, die er finden und in Lampentruhen abliefern muß. Erst wenn alle 81 Funzeln am rechten Ort deponiert sind, ist das Spiel gelöst.

Im Spiel wimmelt es nur so von bösen Buben, die alle auf Jacks Lebensenergie scharf sind: Werwölfe und Hexen, Trolle und Kobolde gehören zu den Verfolgern. Per Feuerknopfdruck aktiviert Jack seinen Zaubergürtel und schießt mit einem Energiestrahl. Die stärkeren Monster vertragen mehrere Treffer, bis sie vernichtet sind. Die gefährlichsten Gegner sind die Drachen, die jede schwarze Lampe bewachen.

Auf seiner Suche findet Jack auch Nahrungsmittel, die ihm Lebensenergie bringen. Sammelt man je fünf Musikinstrumente, Waffen oder Juwelen auf, wird für eine gute halbe Minute lang ein Extra aktiviert: Jack kann dann entweder unbeschadet tief fallen, wird unverwundbar oder erhält einen Super-Zapper, der jedes Monster mit einem Schuß wegputzt.

Bei diesem kurzweiligen Action-Adventure sind vor allem



schnelle Reaktionen und Joystick-Geschick gefragt. Spiel ist wie das andere: Zu Beginn werden Lampen und Szenarien immer neu per Zufall verteilt. Die ST-Grafik ist schön gezeichnet und animiert. Die Spielfigur reamert für meinen Geschmack leider etwas zu langsam und es greifen oft zu viele Gegner auf einmal an. Wer solche Action-Plattformspiele mag, wird trotz dieser Schönheitsfehler seinen Spaß an Black Lamp haben, das nur mit Farbmonitor oder Fernsehgerät läuft,

Happy-Empfehlung:

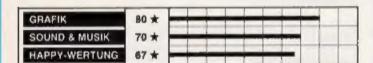
Mittelschwere Action für einen oder zwei Spieler (abwechselnd). Etwas lahme Steuerung, aber hübsche Grafik.

Erste Hilfe:

Extras, die Lebensenergie bringen, erst mal liegenlassen und merken, wo sie sich befinden. Wenn man kurz davor ist, ein Leben zu verlieren, sollte man sie vernaschen.

Octapolis

C 64 34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



ir schreiben das Jahr 3987. Das Galaktische Imperium ist mächtiger als je zuvor. Mittlerweile wurde beinahe die ganze heimische Galaxis erobert, bis auf einen winzigen Planeten Octapoliss. Acht Städle auf dessen Oberfläche trotzten bis heute exfolgreich den Flotten des Imperiums. Hunderte von erfahrenen Söldnern wurden vom Galaktischen Geheim-Galaktischen dienst angeworben, die Städte zu vernichten. Alle haben versagt. Nun sind Sie an der Reihe.

Sieht man von der dramatischen Hintergrundgeschichte ab, präsentiert sich Octapolis als ungewöhnliche Kombination aus Action- und Geschicklichkeitsspiel. Der Action-Teil erinnert auf den ersten Blick an das Ballerspiel «Sanxion». Das Gefecht wird aus zwei Blickwinkeln gezeigt. Zu diesem Zweck ist der Bildschirm in der Mitte geteilt. Sie sehen Ihr Raumschiff sowohl von oben als auch von der Seite-Feindliche Abfangjäger, die sich im Formationsflug nähern, machen Ihnen das Leben schwer. Nach kurzer Zeit dürfen Sie landen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Raumschiffe abgeschossen wurden oder nicht

Nachdem man die Action-Sequenz erfolgreich überstanden hat, geht es im Untergrund weiter. Gutes Timing und viel Fingerspitzengefühl beim Springen sind gefragt. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie zu Fuß fünf Räume mit unzähligen Plattformen und Monstern durchqueren. Ein Laser ist Ihre einzige Waffe. Leider sind die Monster, ob groß oder klein, dagegen im-



mun. Weniger Probleme bereiten die «Bösen Augen». Meistern Sie auch diese Aufgabe, wartet schon die zweile Stadt.

Leider ist keines der beiden Teilspiele herausragend. Bis auf die Besonderheit mit den beiden Blickwinkeln, aus denen man das Raumschiff sieht, ist die Action-Sequenz dürftig. Dagegen verblüfft das Plattformspiel mit atemberaubender Grafik. Die Spriles sind sehr eindrucksvoll. Überhaupt ist der Geschicklichkeitsteil der weitaus interessantere von beiden. (mg)

Happy-Empfehlung:

Ungewöhnliche Kombination aus Baller- und Plattformspiel Keines der beiden Teilspiele konnte überzeugen Hervorragende Monster-Orafiken

Erate Hilfe:

Je mehr Raumschiff-Formationen abgeschossen wurden, desto weniger Monster stören auf den Plattformen



AUTOGRAMM? - NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogrammwünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP – dem Hitparadensimulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notarisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ahne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß, Lassen Sie Ihrer Creativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?

ASM (Carsten Borkmeyer): "Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck". "TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe".

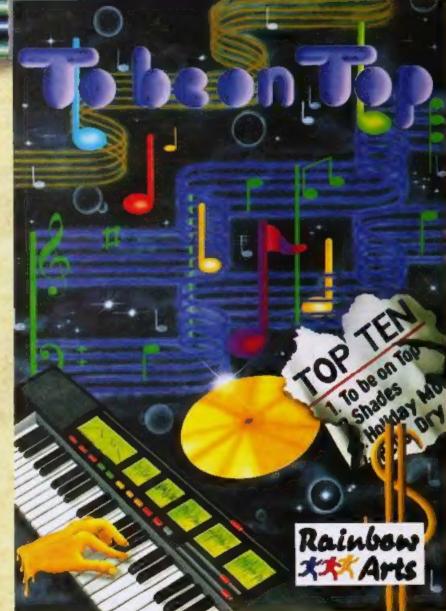
TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.





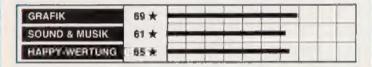
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH MITVERTRIEB: MICROHANDLER

RAINEOW ARTS GmbH 20 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88



Garrison II

Amiga 69 Mark (Diskette)



enn sich ein Programm gut verkauft, folgt der zweite Teil mit ziemlicher Sicherheit Deshalb wundert es wohl kaum jemenden, daß in diesen Tagen die Fortsetzung des erfolgreichen »Gauntlet«-Verschnitts»Garrison» erscheint.

Das Spielprinzip ist bei «Garrison II» das gleiche geblieben. Ein bis zwei Personen kämpfen sich durch zahlreiche Labyrinthe, allzeit auf der Hut vor angriffslustigen Monstern. Fünf Spielfiguren, die in den Kriterien Geschwindigkeit, Nahkampf, magische Kraft, Rüstung, Schußgeschwindigkeit und Schußgeschwindigkeit und Schußkraft unterschiedliche Tarlente aufweisen, stehen zur Wahl. Im Laufe des Spieles kann man diese Eigenschaften durch

das Aufsammeln von bestimmten Gegenständen verbessern.

An Garrison II können sich insgesamt fünf Spieler beteiligen. Allerdings dürfen in jedem Level nur bis zu zwei Personen gleichzeitig spielen. Zu Beginn einer neuen Runde wird festgelegt, welches Pärchen jetzt an die Reihe kommt. Neben den Monstern sorgen unter anderem unsichtbare Mauern, bewegliche Wande und kleine, aber fiese Kobolde für Wirbel. Jede Berührung mit einem der Widerlinge schadet der Gesundheit des tapleren Streiters. Diverse Extras lockern den Spieleralltag merklich auf Erfreulicherweise gibt es für jede Spielfigur eine eigene High Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird, Bis auf die 128 Labyrinihe bietet



Garrison II im Vergleich zu seinem Vorgänger keinerlei neue Ideen oder Spielelemente.

Wer Garrison I noch nicht hat, und eine Gauntlet-Variante für seinen Amiga will, der sollte sich Garrison II genauer ansehen. Grafik und Sound sind recht ordentlich. Enttäuschend ist dagegen das Scrolling. Man kann schneller laufen, als sich das Spielfeld verschiebt. Ähnlich wie Gauntlet macht Garrison II zu zweit am meisten Spaß, zumal sich die Recken gegenseitig beschießen können. [mg]

Happy-Empfehlung:

Unterhaltsames Labyrinth-Ballerspiel im Gauntlet-Sul für ein bis fünf Spieler (bis zu zwei gleichzeitig). Wenig Unterschiede gegentiber Garrison I.

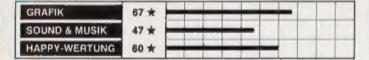
Erute Hilfe:

 Sofort nach den Generatoren Ausschau halten und diese vernichten.

Teamwork ist sehr wichtig. Gegenseitiges Behindern kann tödlich sein.

Super Hang-On

Schneider CPC (C 64, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)



nd wieder dröhnen die Motoren: In «Super Hang-On» fährt man ein Motorradrennen rund um die ganze Welt. Vor dem Start wählt man einen von vier Kontinenten aus, auf dem das Rennen stattfinden soll Jeder hat einen bestimmten Schwierigkeitsgrad, der von recht einfach bis zu fast unmöglich reicht. Ein Kontinent ist in verschiedene Strecken unterteilt. Wenn man nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeit das Ziel erreicht, wird man aus dem Rennen genommen Wenn man schneller ist, wird die verbliebene Zeit als Bonus gutgeschrieben.

Damit man nicht immer nur auf einer Ebene dahinsaust, gibt es hin und wieder eine Steigung, die grafisch sehr gut gelöst ist und echt wirkt. Alle Strecken sind in CPC-Hires gezeichnet. Sie sind also detailliert, aber recht einfarbig

Sobald man den Motor auf Maximum gedreht hat, kann man den Turbo einschalten. Das Motorrad beschleuningt dann problemlos auf satte 324 Stundenkilometer - nicht sehr realistisch, aber ungeheuer praktisch. Auf den Strecken gibt es natürlich jede Menge Konkurrenten. Wenn man mit einem von ihnen zusammenrempelt, bremst das Motorrad um zirka 100 Stundenkilometer ab - auch nicht sehr realistisch, aber ungeheuer ärgerlich. Man kann auch stürzen, wenn man über die Streckenbegrenzung hinauskommi und mit einem Hindernis zusammenrauscht. Dann wird man wieder auf die Strecke gesetzt, mit neuem Motorrad und Helm, versteht



sich. Zu Beginn des Spiels fahren die Konkurrenten auf ihren Motorrädern nur stur geradeaus, aber in späteren Runden beginnen sie, gefährlich schnell die Fahrbahn zu wechseln.

Super Hang-On kann man eigentlich nur denen empfehlen, die noch kein Motorradrennen auf dem Schneider CPC haben. Es spielt sich ähnlich wie «Enduro Racer». Wem Beschleunigen und Abbremsen auf die Dauer zu langweilig werden, sollte von Super Hang-On besser Abstand halten. (al)

Happy-Empfehlung:

Umsetzung des Sega Automatenspiels Ziemlich schnell, ohne große Extramätzchen – ein Rennspiel pur

Erate Hilfe:

 Lieber einmal die Geschwindigkeit herunterschrauben, als zu kollidieren, denn das Anfahren kostet zuviel Zeit.

 Die Joystick-Kontrolle sollte auf *High* stehen, dama man schnell reagieren kann.

Oids

Atari ST 79 Mark (Diskette)

GRAFIK SOUND & MUSIK HAPPY-WERTUNG 71 ± 68 *

79 *

or zirka einem Jahr wur de für den C 64 der - Gra vitari-Clone Thrusts ver offentlicht. In diesen Tagen erscheint mit (Oids) eine eicht veränderte und aufgemotate Valuante für den Atar ST

den sp. ha e varb, dive sen ich naherlon. t.

En endices Sterne Was ust it e hen Galaxien di in most with te Plane e I har E. ie. ar Imie. i.e. is in erdirelie and tame elece Ken der zu befreie Sie hen sich as a cray and a hear. er audeta als of flight, as sected to the telestal to a telestal at we satt at as a first pr 1-1, 1, 10 1 11/10 re went just be to be p y the test

probes to detail dis-

zwe, Walfensysteme Zutti emen. gibt es die außerst wirkunijsvollen «Nova Bombe» id elleider nur in geringer Stuckzahl vorhanden sin i Zun anderen le sten Le «Nucleat Balleta in Kampf Je ie . Se F ere dir e Dasse En Sirato of as a erd. . lott N . or Zettak.v sem kare sorphile zasetz ate

Das Smelteld or turne Richman, Netwo Ramson, ten in all not on at 1 1 Verh , T w we part for the very least 51 0 1 1 1 1 K 0, 1 HALLING HE (CANDING IN) 7 , 100 1 1

t to the factor to the second second net to part at at a property gen - jet tet, sylvet West



1-n p-naise was e Hit Sier at ede Caaxsad Das Ket a testion total

The steer his important & Bo eraphal to rich later title CE I MOLL KINE OF MAKE S is a far included the Awards the strong a res, a a part betti Acce . It suite Mills C per · · Papa Haraman and the second of the second of server to transfer and a tot agent was a figure The selection of Ben The Property of the Party of th

Happy-Empfehlung:

Vor Spielwitz sprühendes Ballerspiel im •Gravitar«-Stil mit Construction Set

Erste Hilfe:

- Den Schutzschirm nur im Notfall einsetzen

- Immer zuerst die Kraftfeld-Generatoren vernichten

- Die Nova Bombs für die Gebäude mit Schutzsch.rm aufheben

Sherlock

(The Riddle of the Crown Jewels)

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atarl XL/XE/ST, C 64, Macintosh) zirka 80 Mark (Diskette)

GRAFIK SOUND & MUSIK HAPPY-WERTUNG

0 *

70 *

with off deplant ex-I sal no so to vere hi there is done in the second Garant Jules e K 190 var const & notice to telest as tells Waster of Vital Changer a fiveres plant of a Parverteke illimitet M vet i

K I III a do a river of a second Fig. section to the section of the mil date Grandle de p sitter time to be all Jud wer / . o i. . . c . i.e. mmt als I sell to the total ater Detektor one and Harman , In a hi? Daider treuse Their south ender Zerta billettes in te II was a cortic car A. Stirely to to transform the assistant term has

r, row [At A fire fight atom as a first of the start to I see the H and dear 1 . 1 1 · N , n p 1 (- 1 g/m / f_{0.52} yr at ear a title a TOTAL CONTRACTOR OF THE SECOND 4.1 Ny 1 3. 3 2 1, 1 1 to 5 1 3 21 1 24 7 7 1. 1 41 117240 fall (V lation is a second VIII. I THE HAT HOLD CHARGE

at compart of the man lighter

d to may with all get hands by an ion live a super self-unity of the manage of the man

If and a problem is not a more an analysis of dispension of dispension of the second and the sec

and the over that as a he do not the

ди прикради У п. ајан по прикатира

a national to a large to the part of the

With this is a tare set a last to a law a te grant part

of I in the pair of the I Years of a section, each y %)] 4 Pr 10 At. 1 1 , 4 partie 2 mitst a middle i 1 Bleva sizu Musi be Sir rig We at he acre Hallo Martar Agr you, or you I see you A coffyer commen So . tilles e excerce and Happy-Empfehlung:

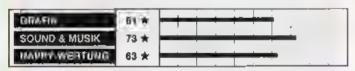
Eine eingebaule Hilfsfunktion macht das Adventure von altem für Einsteiger Interessant Gute Englischkentnisse orforderlich.

Erate Hilfe:

Eine Lampe ist in Holmes Schlafzimmer Die Rätsel muß man lösen wenn man nicht planies herumirren will Be. Tussaud Es muß night leughtend hell sein, um erwas zu seben

Karting Grand Prix

Amiga (Atari ST) 29 Mark (Diskette)



af dem Rummelplatz ist das Go Kart Rennen je desmal eine Attraktion Die kleinen, wendigen Flitzer fahren dank «Karung Grand Prix» nun auch auf Amiga und Atart ST um die Wette Das Spielprinzip erinnert stark an den Spielautomaten-Hil «Super Sprint» An die Stelle der Formel "Wagen treten eben die Go-Karts.

B.s zu zwei Spieler gleichzeitig plus einem Computer-Gegner durfen sich am Rennen beteil. Den Acht unterschiedlich schwere Strecken stehen zur Auswahl Die ersten paar Runden sollten Sie im Trainings-Modus fahren Hier kann man in kuhe die verschiedenen Reifenarten und Keitenräder testen

Wonn Sie sich lange genug eingefahren haben wird es Zeit Ihr Können auch im Wellkamp! unter Beweis zu stellen. Der er ste Kurs darf nach Beilieben ausgesucht werden. Pass eren Sie nach drei Runden die Ziellinse als Erster legt der Computer die zweite Strecke und die Wetterbedingungen fest letzt konunt es darauf an die nichtige Kombination von Reifen und Keiten aufern zu finden. Das Rennen wird solange for resetzt bis ein Computer-Go-Kart gewinnt.

Katting Grand Prix is, der bislang gelungendste Super Sprint Clone für den Amiga Trotzdem reißt er einen nicht vom Hocker Positiv überrascht waren wir von den Digi-Sounds. Die Program mierer haben nicht irgendwel che 08-18-Soundeflekte digitalisiert, sondern sich dabei Gedanken gemacht, ob sie auch zum Spiel passen Die Breinsgeräusche klingen zum Beispiel fantastisch echt beim Amiga



Die Steuerung des Go Kartsier sehr gewöhnungsbedurftig Das Fahrzeug beschleu gi wenn der Joystick nach oben gedruckt wird mit dem Feuerknopf wird gebremst. Wir ware im it dieser Losung nicht sehr glacklich.

War ein Stiel dieser Artifar seinen Anriga haben wir soute sich das erfreulich preiswerte Karting Grand Prix genauer an sehen Im Moment gibt es nichts Besseres für den Amiga ST Beatzer sollten sich heber die Super Sprint-Version für ihren Computer zulegen (mg) Happy-Empfehlung:

Anstandige «Super Sprint» Variante mit Go-Karts. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig. Gewöhnungsbedürft ge Steuerung, gute Dig, Sounds

Erste Hilfe:

 Lieber langsamer, aber dafür sicher fahren Schon ein Unfa., kann das Aus gegen den Computer-Gegner bedeuten

Rastan

C 64 (Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)



ieder einmal ist ein waschechter Barbar Held eines Computerspiels. Diesma. heißt der edle Recke «Rastan» Er jai König im Land Maranna und muß sich gegen den bösen Zauberer Karg wehren der auf seinen Thron scharf ist. Der miese Karg hat die Höllenpforten geoffnet und das friedliche Bar baren, and mit Leipziger Mon ster A., erlet überschüttet Ra stan kann sich das natürlich nicht gefallen lassen und geht .os. um Karg einmal gehörig die Meinung zu sauen

Aufdem Weg dahm begegnen ihm naturi chi die Schergen des Karg die Jhm ans Leder wollen Glück, cherweise ist Rasian mit einem Eineinhalb Meier

Schwert ausgerüstet mit dem er enorm draufhauen kann. Außer dem kann er verschiedene Waffen aufsammeln und anstatt des Schwertes benutzen. Von Zeit zu Zeit findet man auch Rüstungen und andere erfreu, che Dinge, die das Barbarenherz erwär men.

In Rastan muß man nicht nut similos draufhauen sondert auch manche Geschicklich keits Prufung bestehen Da gibt es schwer zu meisternde Sprün ge über reißende Ffüsse oder kniffliges Lianengehüpfe

Die Grafik. Aushängeschild jedes Action-Spiels, ist farben froh und detail...eri. Besonders das Rastan Sprite läßt sich sehen und zeigt neben einem wunder bar animierten Schlag viel Mus-



kein Dazugibteseinigehörenswerte Musikstücke. Lei fer st das Spiel ein wenig langsanworunter der Spielspaß nick ich leidet Es sleht immer ein Level im Speicher, jeder weitere muß nachgeladen werdet

Zt. Beginn des Spiels kommt man schneil vorwärts, späler wird es jedoch zieht, hiver zwickt Falterweise hist das Programm eine ich in nie Games Funktion Dreimal kalln man alt der Siche weiterspielen in er nan sein letztes Barbaren ehem ausgehaucht hat

Happy-Empfehlung:

Technisch saubere Automateriumsetzung Für Actionspiel-Fans empfehlenswert

Erete Hilfe:

Leber öfter stehenbleiben und früh mit dem Schwert schwingen, um Energieabzugzu vermelden Wennman nach oben springt und den Feuerknopf drückt hupft Rastan besonders hoch



© 1988 UNITED ARTISTS INC a Linghis reserved



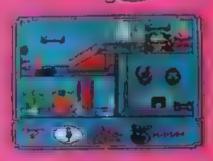




ATARI ST

SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C64
ariola





AMSTRAD



ut gemischt präsentiert sich diesmal die Umsetzungs-Ecke. Für die wichtigsten Computer sind Adaptionen prominenter

Kurz und bündig

wir in Ausgabe! 88 auf dem Atari ST Mittlerwei e. stidas Abenteuerspie, auch für den C 64 er schienen Parser und Story des verzwickten er guschspranh.



Bunt: »Jinxter» (Commodore 64)

Spiele erschienen Im einzelnen besprechen wir diesmal Jinxter und Gauntiet II für den C 64 Wizball für MS-DOS-PCs Endurc Racer und Wizball für Atar. ST International Karale + für Schneider CPC Jinks für Amiga sow & Afterburner für das Sega Master System.

C 64

Jinxler, das neue Adventure von Magnetic Scrolls, testeten den Programms sind dielichder I heben Bei den Grahken must min in fürsich. Alleh che in die den Grahken must min in fürsich Alleh che in die der Grahk ist wie der ST. Für Commodore-Verhältnisse ist die Qualität der Bilder in Der Spiellfuß ist allerdings ziemlicht, da das Programm fast stän die auf Diekette zugreift, was auf Dauer etwas nerven kann. Wenn man aber auf die Bilder verzichtet, gewinnt die G. 64 Version-



Schnell: "Wizball" (MS-DOS mit CGA-Grafikkarte)



Hoch hinaus: »Enduro Racer» (Atari ST)

merklich an Tempo. Für fortgeschrittene Adventure-Spieler mit guten Sprachkenntnissen ein emplehiensweites Prografilm

Die C 54 Umsetzung von Gauntiet II (Test der CPC Virsion in Happy Conglater 2 88) konne uns nicht, so recht bei jestern The Critik ist einer Er Rick als ein Fortschrift gegentier Gauntiet I, was vor allem beim racht mäßigen Scrolling der in wird.

Analog- als auch mit Digital-Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Es ist eines der besten Spiele dieser Anfür PCs, wenn auch ein wen i schwer EGA Grafik wird einer richt unterstützt und zwe. Spieler konnen nicht gleichzett glantreten

Atari ST

Wizball ist letzt auch für den Alan ST erhaltlich Das Scrol....



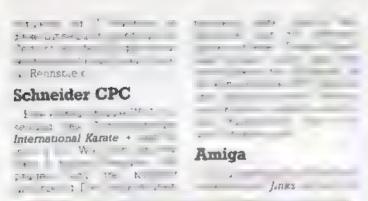
Schlagkräftig: «International Karate+» (CPC)

MS-DOS

Gute Action-Spiele für MS-DOS PCs sind far Um so mean tailfen sich Belaizer eines PCs mid CCA Gra kwarte aber die MS-DOS Umsetsand von Wirball freuen Diese Version kommt naturlich nicht an das Established C 64 i nna horan coA. Ida Fr. o daber had not had aus den besche. le en Crafik Fähigkeiten des CCA Modus hera as Scroving und Animation and gelun es unchet Spie way at nicht al zu. e rege tten A. ser sant Ger wernen zu Beginn gaz o 1 mit Taxte digita sierter Musik je spiest Wizball kann sewohi mit

ist für STVerhältmisse ordentlich Wie die PC Umsetzung spielt sich Wizball gut ichne ganz die Klasse ter C 64-Version zu errechen Auf dem ST jauft das Spiel nur mit Farbmonitor oder Ferigenapparat Auf die noch ausstehende Amiga Version von Wizball darf man sehr gespannt sein.

Die ST Umsetzung des Motor radrennens Enduro Racer (sieh Ausgabe 4/87) hat grafisch ein Jes drauf. Sie ist sehr schön ge zeichnet und bietet eine recht flotte 3D Darstellung So tichtig fließend wie beim Enduro-Spie). Johalen ist die Colonaten ist die Colonaten schoden Spie spaß in Grenzen hält. Im



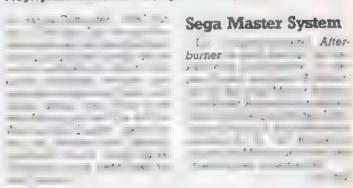


Aufgepept: «Jinku» (Amiga)

a .i a April



Flugerprobt: - Afterburner- (Sega Master System)







SOFTY

Online with the trend.





RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:



Spectrum

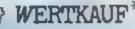






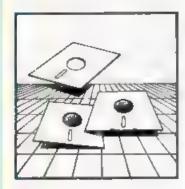












Grafik-Pracht, die Freude macht

Das deutsche Programmier-Team *Dragonware* veroffent lichte vot ein paar Monaten das Adventure •Hellowoon• das für deutsche Verhaltnisse einen recht anstandigen Parser hatte Das neue Abenteuerspier namens Ooze ist bereits in Arbeit Über die Oua, tat der Texte konnen wir noch nichts saden, aber die Vorah.R. dechirmfotos der Atarı ST Grafiken sehen fantastisch aus. Hier wird ansatzweise der hohe Standard der Bilder von Magnetic Scrolls Adventureserreicht Ob Ooze auch spielensch an die internationale Spitzenklasse anknapjen kann, wird unser Test zeigen, der in einer der nächsten Ausgaben

Die anderer Gewinne sind ebenfalls unterwegs je ein Gauntlet II-Computerspiel von US. Gold gent an

Markus Arendt, Grevenbroich i Frank Lampichter Stumpart 78 Martin Lassen, Schladming Christian Leners, A-Endoor Frank Tosen, Markori Andreas Schulz, Hamburg 92 Christian Sigmann, Maxdorf Ian Smelzal, Denaussauf Michael Thiede, Ohrighaim Olaf Tivel, Lotts I

Folgende Leser haben le ein schliches Gauntief II Shirt von Atan Games gewonnen

Michael Abraham, Sodankirchen Götz Caspari, Homburg/Saar Dirmeter Schwandorf Daniel Drewes, Bönnungsted) Sunique Cobert München 70 Wolfmann Herbet Neumanster Dirk [seckel, Fnelendorf Guido Knapp, Wennigser Constance Koenig, Markthreit Jost Krüger Oldenburg Christian Loows, Berlin 48 College Common Mileston Co. Torben Schulz, Hustam Jörg Schröder, Porta Westfalica Peter Schwab, Würzburg Arnde Siemens, Bottrop Gero Tempelmann, Rimerhude Heinz Traby, A-Maria Lankowitz

Vielen Dank an alle die midemacht haben! Wenn Fuct das Glück nicht hold dar dann ter zagt nicht Der nachste Werbewerb kommt bestimmt (ht)



Schöne Adventure-Bilder aus deutschen Landen bistet «Ooze»

Ein Tusch für die Gauntlet II-Gewinner

In Happy-Computer 12/87 starteten wir unseren großen Weihnachts Wellbewerb bet dem es einen Gauntiet II-Spielautomaten, Spiele and T Shats zu gewinnen gab Marco Zierl aus Ostfildern 2 sollte schon eurmal eur Eckchen in seinem 2.mmer fre machen denn er ist der Gewinner des Spie au tomaten! Marco braucht sich deshalb nicht wundern wenn in ein paar Tagen ein Spediteur mit einem sehr sehr großen Paxet vor seiner Haustur steht

Ganz schön trollig: Troll von Outlaw

Outlaw das nede Label von Palace Software hatte mit dem Shoot em up C to truction K to einen sehr quien Einstand Das zweite Spie, das im Franjahr für C 64 CPC und Spiectrum er scheinen soll stammt vom Programmier Team Denton Designs und nennt sich Trolle Den Spieler versch agt es hier in de Uniterweit von Naic wo er auf eine Horde Trolle trifft die anscheinend nichts Besseres im Sinn haben als ihn durch ein Dimen siens Loch zu jagen Outlaw ver-



Die Trolle aus «Troll» trollen sich hier auf dem C 64

spricht viel Action bei diesem an iewohnich anmutenden Programm – das erste Budschirmfoto sieht zumindest recht inter essant aus

Rainbow Arts schießt scharf

Das deutsche Softwarehaus Rambow Arts hat für Ende Marz em neues horizonia, sciolienies Banerspie, angekundigt Katakise wartet mit einigen auf He moomputern noch ble gesehenen Speelementen auf So zum Beispie, mit zehn komb. merbaren Extras unter anderemeinem Satelliten, wie ihn die Spie.hallen Freaks von «R Type» kennen Dieser Arcade HJ wird ubrigens in Power Play I das zur Zer am Klosk legt austabrlich getestet Daruber himaus sollen 50 verschiedene Gegner bis zu 35 Angreifer greichzeitig auf dem Bildschirm .2 Levels and neside Sprites (bis zu 120 x 105 Pixe, groß) dem Weitraampiloen das Leben schwer machen

Katakis etscheint zum Preis von 39 Mark auf Kassette und 49 Mark auf Diskette zunachst nur für den C 64 (mo)

Ein Herz für Kassetten

Electronic Arts veroffentlicht in diesen Tagen Kassetten Versionen von C 64-Spieren 1.e bislang nur auf Diskette ernalt, ch waren Da be, den Programmen hier und da nachge agen wird mussen die Kassetten Benutzer allerdings etwas Geduld auf 0,0 S.m.,at.onen PHM Pegasus und Chuck Yeager's Advanced Flight Traineri sowie der Rollenspiel Klassiver The Bard's Tale- sind jetzt fur le 39 Marit auf Kassette erhaitiich Außerdem bringt Electranic Arts The Bard's Tale II. m. einem deutscher Handbuch heraus Fantasy Fans sinc hier mit 59 Mark (nur Diskette) beim Kampi geger, einen bosen Archmade dabe:

Eine gute Software-Tat

englische Hilfs-Organisation Sport Aid 88-samme: Geld um weitweit Kindern zu ne ien. Der Kampf gegen Hunger und Krankheiten nimmt auch tas Softwarehaus Code Masters auf Im April was es das Sport A.d Programm •Race against Time+ veroffentls chen Der Verkaufserlos geht na irlich an die Husorganisa Das Spiel wird von den Gebrudern Oliver & Grand Prix Simulatore geschireness Ber Code Masters hat man Hoffnungen da sies das erste Con pièrerspier serr wird das rich weltweit eine M....on Ma. verkauft Um dieses Z.e. zu erreichen sind Umset range, fur so zemuch jeden raibwegs popularen Computer

Neues von Arnold: Predator kommt

In Ausgabe 2/68 konntet lhr in unserer Softstory die ersten In formationen über das Spie, zum Fum «Predator» lesen Das Programm macht mitterweue Fortschrife und son bald für Atar. ST C 64 Schneider CPC und



Arnold rhumt such auf Computer-Bildschirmen auf

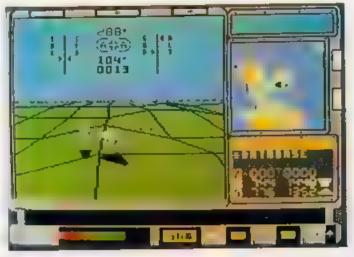
Spectrum veröffentlicht werden Ein erstes Bild zeigt das Sprite. das Film Held Arnold Schwarzenegger auf dem Atari ST darstellt Ein Test folgt, sobald uns eine fertige Varsion des Spiels

16-Bit-News

Das englische Softwarehaus Microdeal, das sich voll auf Amida und Atari ST konzentnert hat zwei neue Produkte angekun-

Demnächst wird die Amiga-Umsetzung des Atarı ST-Klassixers (Time Bandit) erscheinen Das Action Adventure, an dem sich bis zu zwei Personen gleichzeitig beteiligen können soll für zirka 70 Mark zu haben sein Time Bandit bielet viel gepflegle Labyrinth-Ballerei und hat nur entfernte Ähnlichkeit mit ·Gauntlet« Die zwei Jahre alle ST-Version wird immer noch ger ne gespielt

Nur für den Atar, ST ist «Slay gon« in Arbeit Sie müssen unter auen Umständen das Labor von Cybordynamics zerstören. Dort



Der «Advanced Tactical Fighter» ist hier auf dem C 64 unterwegs

wird ein Virus entwickelt, der al. les menschuche Leben töten kann Aufdem Weg zim Zentral. Computer müssen vier verschie dene Sicherheitsaysteme über... stet und über 500 Raume durchquert werden Das Programm soit um die 70 Mark kosten

Alles in Deckung — ATF im Anflug

Dem Softwarehaus Digital Inlegration haben Simulations Fans Klassiker wie Tomahawki und «Fighter Pilot» zu verdanken In diesen Tagen soll das neue Programm erscheinen »ATF -

Advanced Tactical Pighters stammt aus dem populären Genre der Action-Simulationen 3D-Grafik Strategie und Ballerei werden hier munter gemixt. Verschiedene Missionen Bodenziee and one umfangreiche Bewaffnung sollen für Kurzweil sorgen. ATF wird für C 64, Schneider CPC und Spectrum auf Kassette und Diskette erscheinen Kostenpunkt je nach Datenträger etwa 30 bis 35 Mark

Arkanoid 2: Rache mit Ball und Schläger

Wer sich schon vor «Breakout«-Clones sicher wähnle, hat nicht mit Imagine gerechnet. Die Engländer veröffentlichen in Kürze einen Nachfolger zu ihrer erfolgreichen Spielautomaten-Umsetzung «Arkanoid». In «Arkanoid 2: Revenge of Dohe muß der Spieler wieder Bild für Bild von Steinbröcken befreien. Imagine verspricht viele neue Extras, die Arkanoid-Fans besonderen Spielgenuß bieten sollen

Die Spiele-Hitparaden März 1988

Die letzten vier Wochen waren recht ruhio in den Hitusten gab es keine größeren Veränderungen Vor allem Eure Leser-Huparade er weist sich als sehr stabit. Au Ber dem Neuzugang «Super star Ice Hockey- gab es nut ein paar wenig aufregende Positionswechsel Die höch sten Neuzugänge außerhalb der Top 10 sind •Internationa Karate + auf 18 und das put

zige «Nebulus» auf Platz 20 In den sonst so Budget lastigen britischen Charts findet man n diesem Monat nur ein Bil arier den ersten zet enen Super M . / chtunds e I für ! or the got for Und daß mai, sich n. i. a.d große Namen verlassen soll, we. den die vielen Kauler des neuen Nummer eins. «Out Runa schnell merken. Wegen der spieler schen Oual. talen schoß das Programm bestimmt nicht an die Spitze Der quie Raf des Spiel automaten hat kraftig nach jeholfen Electronic Arts ist drauf and dran, somen or sten großeren H.t in England zi, ur den aSkate or diev ian dete in der ersten Woche auf Platz 14 der apeziellen C 64 harts. Wer bei der being Haparade mumachen w.



Doutschland (Happy-Leser-Hits)

l. (l) California Games (Epyx/USGold)

2. (2) Wizball (Ocean) 3. (3) Pirates (Microprose)

4. (4) Maniac Mansion

5. (5) Defender of the Crown (Cinemawan) Mindscape)

6. (?) World Games (Epyx/USGold)

7. (8) Gunship (Microprose)

8. (8) Last Ninja (System 3)

9. (9) The Bard's Tale II (Electronic Arts)

10. (-) Superstar Ice Hockey (Mindscape)



Großbritannien Out Run (U.S. Gold)

Match Day 2 (Ocean) 2. (8)

Combat School 3. (1)

Solid Gold (U.S. Go.d) 4. (3) **Grand Prix Simulator** 8, (2)

(Code Masters)

Game, Set, Match 6, (7)

7. (4) Live Ammo (Ocean)

8. (-) Magnificent 7

9. (6) Star Wars , Domark) 10. (10) Gary Lineker's Superstar Soccer

1. (2) Califonia Games

Tost Drive (Accolade)

Maniac Mansion (Lucastum Activison)

Gauntlet (Mindscape)

Skate or die Electronic Arts

6. (6) Echelon (Access) 7. (-) Mini-Putt (Accelade)

8. (10) Gunship (M.croprose)

Street Sports Basketball (Epyx)

10. (-) Paperboy (Mindacape) schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit sei nen drei Lieblingsspielen und setuckt are an

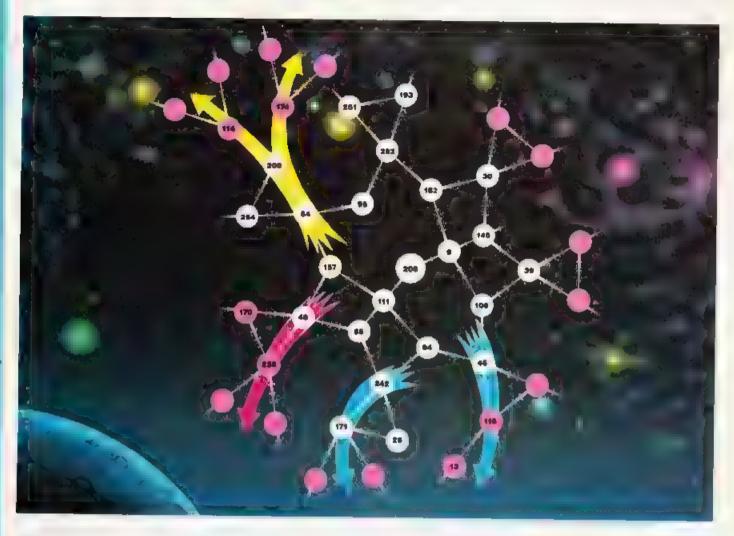
Redaktion Happy-Computer Markt & Technik Verlag AG Kennwort Top 10s Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

√ergeßt bitte micht. Absen der ComputerTyp und gewünschien Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!) Wir verlosen nämlich 12 Spiele unter allen die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen Der Ein sendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg lat wie immer ausdeschiossen

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion ·Zarch«

Jeden Monat werden unter alien Einsendern, die bei der Happy Leserhitparade mitwähler, 12 Computerspie le verlost Folgende Leser erhalten je ein Programm

Markus Bot. Dzeielch Volker Dietzo, Trier Karstov Billerol, Halle jone jenke, Heabtonn Manfred Kockmann, Ochtrup 3 Imgen sonz Stuttgart Asbort Maller Wiesenbach Manuela Renneberg Salegitter 51 Mark-André Soth, Malonie An Izeas Settneider Brandscheid joig Syberg Room 2 Mario Stepmann, Dierkshausen



uhm und Ehre dem Herrscher HAPPYCOMP Unaufhaltsam dringen seine Flotten durch die Tielen des Alls und bringen Frieden, Wohlstand und Wissen allen Bewohnern der Galaxa SW-17 Zusammen mit semen Verbundelen MACSETH und NIEMAND, den Freibeutern und KING, dem Händler und vielen. anderen fre heitsliebenden Völkern der Milchstraße soll dem Piraten KNORB endgültig das Handwerk gelegt werden, damit wieder Friede einkehrt in den galaktischen Träumen des Computers aus Erftstadt

HAPPYCOMP hat den angre. Ienden Piraten KNORB auf Welt 48 durch gezieltes Feuer seiner beiden dort stationierten Flotten vertrieben und ist im folgenden Jahr zusammen mit MACBETH auf Welt 238 gelandet

W238 (48,75,170,194)
[KNORB] (Bevölkerung=32, Limit=32, P-Schiffe=1)
F1 [HAPPYCOMP]=5 (bewegt)
F32 [HAPPYCOMF]=5 (bewegt)
F192 [HAPPYCOMP]=8 (bewegt) Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Sternenschlacht im Westsektor

Die hinterhältigen Piratenangriffe hat HAPPY-COMP zusammen mit seinen Verbündeten abgewehrt und dringt ins Hoheitsgebiet des bösen KNORB vor. Wie immer haben es unsere Leser in der Hand, wie sich »HAPPY-COMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

F34 [MACBETH]=9 (bewegt) F98 [MACBETH]=7 (bewegt)

Diese an eich uninteressante Welt (eine Bevölkerung von 32 pringteinem Reichsgrunder nur drei Punkte pro Runde) ist das Tor zum Imperium von KNORB, der seine Heimatwelt bereits gegen den Piraten NIEMAND ver teldigen muß. Flotten mit fünfzig bis hundert Schrien werden dort auf jeder Beite in die set Runde in den Atombilizen der Lasergeschulze vergufthen

Ein anderer Pirat SIABO-LYS macht HAPPYCOMP im Su den zu schaffen Auf der bevokerungsreichen Weit 171 ist eine Flotte mit 15 Schiffen aufgetaucht Weit 171 bringt mit ihrer Bevölkerungszahl von 168 im inerhan jede Runde rund 17 Punkle. Über Weil 46 A.1 Weil 13 ist das Reich von SIABOLYS ist das Reich von SIABOLYS ist. Auf dem Imperator des Angebot gemacht, ihm einen Weg durch sein Reich fre. zumachen, damat HAPPYCOMP SIABOLYS auf einer rohstoff und bevolkerungsreichen Welt angreifen kann Eine Zangenbewegung böte sich über die Weien 171 und 116 an, Allerdings hat SIABOLYS starke Flotten, die er zum Kapern ausschicken könnte.

Insgesamt 20 Punkte pro Run de wurde HAPPYCOMP che Welt 174 im Norden des Reich es einbringen. Ein Platinium De gen bringt 5 Punkte die Runde. dazu knapp 140 Bevolkerung Nur Kunstsammler XOLOTHAR steht diesem Ansinnen im World Geneuso wie im Planeter system. 14 No epenfalis view year Menschen aich danach seh e-VEN HAPPYCOMP regierl zu mercian XOLOTHAR befinder on an Clinch mit ROLEX die beiden Kunstsammler balgen sich momentan um Kunstwerke Schätze und Museumsplaneten (die den Kunstsammiern am En de des Spiels 1000 Punkte ein

Es gibt also viel zu tun für die ruhmreichen Flotten des Impe

der momenian Starweb-Postspiel mit etwas uber 1900 Punkten die Reihe der Mitspieler anführt Nur Für alle drei Angrisse sind die Flotten des Herrschers zu schwach Zwei Angriffe könnte er sich aber durchaus leisten

Welche Zuge soll HAPPY-COMP, der Reichsgründer, im Sterneniahr 10 machen und an den Postspiel-Computer nach Erftstadt schicken

 4A) Soll er XOLOTHAR und SIABOLYS angreifen, und die Welten 48 und 238 von XOLOT HAR lediglich mit starken Flottenverbänden absichern?

■ 4B) Soll er XOLOTHAR und KNORB angreifen und Pirat SIA-BOLYS lediglich von Welt 17. verire,ben?

4C) Soll or KNORB und SIA



BOLYS angreifen und versuchen, mit XOLOTHAR zu einer Übereinkunft zu kommen?

Sie haben entschieden:

Die Mehrheit der Leser-Zuschriften verlangte die Alternative 3 A) HAPPYCOMP hat die bevölkerungsreiche Welt 145 erobert und den Piraten KNORB mit seinen stationierten Flotten in die Flucht geschossen Eine Flotte flog zu Welt S. um sie zu er

Unter allen Einsendungen ha ben wir einen Gewinner ermit telt Es ist Arno Keiler aus 8226 Altenmarkt Er gewinnt bei Peter Stevens eine komplettes Spiel «Starweb». Wir gratulie-

Starweb ist das weltweit wohl größte computermode nerte Postspiel Jeder der 15 beteiligten Spieler wählt eine Rolle und macht in der vorgegebenen Zeit seine Zu ge und schickt sie an den Spielleiter Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück

Da gibt és Piralen, de pründernd und kapernd durcha Universum streifen, skurrile Kunstsammler die in den Tiefen des Alls nach Schätzen längst versankener Kulturen suchen und sie thren planetengroßen Museen einverleiben wollen and Reichsgrunder die das gan-

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

ze Universum erobern wor en Händler transport.eren tut horrende Summen Roh stoffe uper die unermeßliche Entlernung zwischen den Welten, Berserker versuchen, alles organische Le ben durch Robolet / Com a A orananteidea bru nex stel bekehren Planelenbevölkerungen en gros.

Ziel für jeden Eine bestining con-action address kannie Erd Punkizah, zu ezreichen.

Monatuch begleiten wir ein Spiel «Starweb» und berichten darüber. Damit jedet Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre Jo. Posts, e.e. mitzubekom men Wie sich der Spieler HAPPYCOMP in der Gala x s »W . w ridit kon er me Holyn a set par Mesiller. m chest more.

Zusammen mit Deutsch lands größtem Postspiel-An biolor, Peter Stevens, be-len helen and armela R. La läuft, veranstatten wit ein Ce-

Wir achildern die galakti sche Situation, in det sich, er

Spieler «HAPPYCOMP» aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll Schreiben Sie uns auf einer Postkarte. was Sie für geschickler, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden wird •HAPPY COM« machen. Unter allen Finsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewunner Der hat die Gelegenheit gebührenfrei ein kompleites -Starweb--Sp.el bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmi Der Rechisweg ist ausge schlossen.

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Lüchow - Telefon 05841/5499

Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen

(Spico Vousan

*	FRÜHLINGSERWACHEN +
PROBES	E MIRCHINE SuperCupy-Modul 77 OM
UTILIT	Y-DISC I. FM (for unfractionale Progr. 27 DM)
FINAL	CARTHUDDE III muesta viennoni 117 DM
PRIME.	C PREEDE-N. convenience 197 866
FINAL	C. MAUS Projections 147 DM
100001	LPORT-ERW. spine - Francisco 17 DM
THEE	HICARTHIOGE - AND INC. TO 127 DR
TURBO	SENSOR-LIGHTPEN - Proj Jak BY DM
VIDEO.	-DIGGLER PLANT DESCRIPTION OF TATE OFF
LUPER	Spund digit. Process sizig
DIGITA	LI-COPY-GOX . Tales - Disc tape - 84 DM-
ALLER	COPY-ADAPTEN Texaseller is no. 44 DM
	No. to Life. M. Aliek/wint dealsoner Schleine. Jenog ninespiller vereinn

Victoria Policina de lecte DANE Deschilige Machine Impro 164 April and Antique Executive rate 3-19 (C64) (St. ANSSA), spelented

ASTRO-YHRSAMD » Postfach 1330 » 3602 We 24-Etymden-Hestelfieleise (8561) 8881 11



Diamond Soft-Monchengladbach

C64-128	Deli	1Geo	Strategie		Sabbour Games A	mige	97
Altrigition project	185 81	44.05	Shall in Freed	10.95	Spiros Tate 1	FU NO	NO 05
	44.86	34 98	Battle Civents	80.95	Backteeti	16.95	60 P
		34.00	Benriarph die	44.95	CIMPY COM		69.94
Property of Audiologic	44 95	34 (6)	Compositor Ambasti	the dis-	Jethoritor of the Errept	ı	7 IF IF
Chin k Yestgara	50.04		Cap for sort War	643.505	tie y Mr. eard		no us
Fishing Blottle	44.46	Joi RD	Captine de ne	29 au	L mount broads		thu th
romaby:	54.95	Ad 09	Contine Altigra	551.905	Ministractuals (आ शक	OU P
liriade	50 05		Controlledab	20 G/5	Imparity Figiti 1	99 95	
cappt and that Other	her sir	ad 0h	Knothydigtieligte	Pig.git	Junkips agreement		OR 15
Eddint was Am-	26 82		A ne tr Legendo	go on	latigation of "lighter ONI		no p
No hir	44 97	34 95	and the Constraint of	ns on	Kaltinitgruppe	0 94	
Ph. ole	p-4 (th	4.05	In th	119.415	Missista	41 DE	OD DI
F. Ju. Discounting	0.0 0.5		Trajerjo (d. Castajda)	50.95	Pinn paga		名[F] [F]
Ouston	44 35	10.95	4004	20 Ob	Oto 7 no.		CU III
Skippe that per mi	44.96	3.165	shar South could	19 90	Sta Warn		SER
Dayne who Undergland	de st	34.00	Weeking	29.90			10.0
Situation to two	10 95	水水 排作	War green Gottell Bill	하나 양동	Windows (lames !	नीत्र प्रदेश	
SE FE	561 45	44,85	Morrage of Wile	00,45	ΨviztoηΠ :	14.44	69.9

VERBARIL PEC AN E ON A CONTO RESIDENCE EASHER SIC SICK YOU INSERED SCHNELLIONE TUBERZEUGERS OF THE WHITE GATHA MIT LADBNECKAL 4050 MONCHENGLACSACH 1. REGENTENSTRASSE 178

02161/ 21639





Computerstre thin old in her manchmalistein Spielse oil, daß man sich den passenden Computer dazu wurscht So kam ich zum Amiga Atari ST-Pans sollen also nicht böse sein Weiter ier bessere Computer stilbeibt Geschmackssache

Eure testiq

Defender of the Crown

Markus Gieritz aus Passau hat ein paar Tipa zum Strategie Geschicklichkeits-Taktik Rollen spiel «Defender of the Crown» auf dem C 64

Die Burg sollte am Anfang ganz oben im Norden liegen

- Frauen retton and G-Riding brancen gar nichts (da man mei stens nicht alle zwei schaffi)

Das Tournament kann ganz nutzuch sein wenn man dabe, um Länder kämpft (und gewinnt natur.ich)

Zwischen Home Castle und Siddichen Burgen sollte ein Land liegen

Wenn man hormannische Bur gen angreifen will geht man auf sax sche Burgen, klickt except an und kann die Länder durch dueren

E. juizt juchts wenn man bei feindlichen Burgen die ganze Mauer einreißt

Nur zweimal die Mauer ein schlagen und dann Greek Pire benutzen (feindliche Soldaten werden weniger,

Nur Soldaten einkaufen und ein Katapult. Sollte später das Minateeinkommen einmal zirka 40 Gc. is betragen, kann man auch Ritter dazukaufen vorher ist es nicht ratsam

Man kann höchstens 280 Soldaten (ebensoviele Ritter) in die Armee aufnehmen, der Rest bleibt zu Hause Es lohnt sich also nicht mehr einzukaufen

N.e Burgen zu einzelnen Ländern einkaufen da man wieder Soldalen dafür braucht (und die sind in der Armee besser aufgehoben)

Man sollte sein Geld immer schnell in der Armee anleden da man sonal ziemlich bald uberfallen wird

Superstar Icehockey

Hartwig Reichland und Martin König beide aus Köln haben ih re Erfahrungen mit dem Spiel Superstar Icehockeyt für Euch aufgeschrieben Der erste Tip beitriff den Umgang mit Trading-Points und die Steigerung des Mannschaftswertes

Zunächst sollte man mehrere

Saisons hintereinander ständig verweren um immer Tabewen letzter zu werden. Denn je schlechter man abschne det um so mehr Trading-Points er hält man

Nach jeder Saison verbessert man seine Mannschaft indem man die erhaltenen Trading-Points für ein Trainingstager aus gibt (man sollte grundsätzlich die ganze Mannschaft verbes sern und nicht nur einzelne Spie ler transferieren)

Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis die Mannschaftle, nen Wert von zirke "200 Punkten erreicht hat

Der zweite Tip betrifft das Er zielen von Toren

Nachdem man sich den Puck erkämpft hat fährt man mitten auf des Tor zu

Auf Höhe der Bully-Punkte (vor der Linie), steuert man den Spieler am Torwart vorbe tund, oben (auf dem Bildschirm nach hinten), dann kann man der Puck am Pfosten vorbei direkt na Tor ach eben

Diese Methode at wesentach it is ver, als das Schleßen aufs Tor Ergebnisse wie 30-0 (fünf Minuten pro Drittel) sind keine Seltenheit. Der Rekord von Hartwig und Martin liegt be: 45 0 Toren (auch fünf Minuten pro Dritter)

Bubble Bobble

Christian Hennigs aus Maien te hat Tips für das Spie, «Bubble Bobble» mit den zwei drolligen Mini-Sauriern Bub und Bob (C 64)

Extraleben bekommt man bei 30000 1000000, 400000 1000000 and 2000000 Punkten

Nehmen beide Spieler ein Extra gleichzeitig auf, bekommen beide Spieler das Extra

Hat ein Spieler eine Flasche genommen, und beide Spieler sammeln die gleiche Anzahl von Teilen bekommen beide Spieler die Höchstpunktzah.

Wenn man mit einem Leben (einer der beiden Spieler reicht) in die 20, 30 oder 40 Stafe kommt, erscheint an Stelle des Extras eine Tür Berührt man diese, kommt man in eine Bonus flufe, in der man 432000 Punkte simmeln kann

Kommi man mit einem Leben (ein Spieler reicht) in die 50 Stufe und berührt die Tür-kommt man 20 Stufen weiter

In der 100 Stufe muß man alch zuerst die Töpfe mit den Blitzen holen und dann die Blitze aus den Blasen gegen den Gegnei werfen. Hat man die 100 Stufe 1000 100 Punkte.

The Guild of Thieves

Auf die Fragen zu The Guild of Thieves (Ausgabe 1/88) antwortet Swann ahand divakar aus Hamburg

Hinweise, wie man einen Fisch fan it kann man in der Bibliothek nichtesen Dort befinder sich eine Art Pfadfinderbuch tas der Baron in seiner Jugend benutzt hat Darin steht wie man eine Angelrute aus Haushalts-Jedenständen baste.

Außerdem gibt es am Ende der Broschure What Burglardie Hints, die zur Lösung aller möglichen Fragen nutzlich sind Das funktioniertse Erst H. Om Jeben dann etwas muhsim der Cypheric Code eing then all der Tip zur Lösung der Jeffenden Problems ersette in

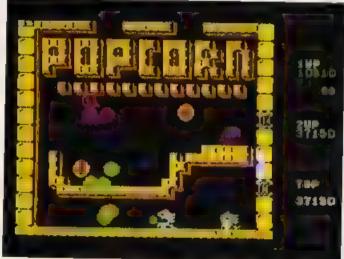
Dis Flach langt man mit einer Angerrute aus Billardstock Na 161 und Faden aus dem Spare Bedroom (Box) und der Made in der Schart tell int in dem Beurges Cate Keiepiers

List, was nicht man mit den I sch. Mits bes reicht ihn mit dem Rattengift aus dem Kuchen schrank und gubt ihn dem Baren zu Iressen. Der Bär schläft dar aufhin ein und man kann mit dem go denen. Schlüssel aus dem Quartierschrank seinen. Käfig offnen und den Platinpokal klau en Hinterher habe ich den Käfig vorsichtshalber. wieder verschussen.

2 Die rote Billardkugel eiert wenn man Billerd spielt Das ist kein Wurkter, denn sie enthältig, nen Diamentring

3 Zur Gitarre kann ich nur au gen, daß es die Stimmung hebt wehn man sie spielt. Und es scheint so, als brauchte man sie in der Bank Na ja, wenn ich da teinkäme, wäre ich ein gutes Stuck weiter.

4 Die Spinne braucht man nicht zu töten, das macht sie selbst Vorher muß man allerdings die Marmelade aus dem Kuchen schrank geholt haben, mit die ser in den Stall gegangen ne und das Glas geoffnet haben Dann kommen nämlich Fliegen die darauf festkleben. Genauso jeht es der Spinne, die, von den Fliegen angelockt, ihr klebt, ges Ende findet



Bub und Bob, die zwei niedlichen Mini-Saurier aus »Bubble Bobble», kämpfen sich durch 100 Level auf dem Commodore 64





Dragonworld

Hier ist ein dringender Hilferuf von Arndt Wohlt aus Rockenhausen. Er hängt schon seit zwei Jahren an einer bestimmten Stelle beim Grafik-Adventure »Dragonworld». Arndts Problem. Wie kann ich auf der Insel das Elienbein (Ivory) aus dem Felsen ziehen? Die beiden anderen Ivorys habe ich gefunden, mir fehlt aber das dritte. um in der Cupola eine Art Schlüssel zu bilden. Eine Frage am Rande: Ist es notwendig, das Monster auf der Insel su wecken?

Hellowoon

Eine kurse Frage stellt Heiko lacobs aus Düsseldorf: Wie kommt man bei »Hellowoons (C 64) die östlich oder die nördlich liegende Treppe hinauf?

Destiny Knight (III)

Aufzur dritten Runde Diesmal gehts ber Destiny Knights in Dargoth's Tower Tips and Karten slammen wieder von Andreas Clausen aus Rendsburg Die Zilfern vom Text findet Ihr in den Karten

Dargoth's Tower - Level 0

*I The ground is slippery here. *2 A voice says: *Seek the Zen Mastera

*3 I think you're lost

*4 A magic mouth on the wall speaks

What Truly counts is rarely navd.

Ask the wise of the maze of DREAD.

*5 Eingangstür wird unsichtbar. wenn der Raum betreten wurde (Umwandlung in Geheimtür)

*6 Scawled on the wall is a message

Frequency is the ultimate key. *7 A magic mouth on the wall speaks

 Answer this, foolish ones: Is it better to

burn out or to fade away?

B - Correct, Kampf mit 1 Burner F - Then do so

Dargoth's Tower — Level 1 *1 On the wall is etched this

Doem In darkest colm he stalks the

men who seek the wand and read the

ten his cry is called but non knows

medw *2 Where are you going?

*3 Keep the faith

*4 You're heading the wrong

*S A voice says:

The sword of Zar can only be drawn by one who has faced the Battletest .

*6 On the wall is a mesage in blood

The Death Snare is not the first thre Levels of the tower *7 A voice says

«Cryptic origins are typified in the unnutural scheme

*8 There are 7 statues here Which one will you examine?

1 = It attacks you Man-Rock 2=It attacks you Blockhead

3 - It attacks you The Block jock 4 = It attacks you Golem

5 = It attacks you Rock n Roller 6=It attacks you Stonefist

7 = It attacks you Dick the Brick

Dargoth's Tower - Level 2

*1 A voice says Three words of wisdom must be found.

or else stay closer to the ground .

*2 A voice says

The law of the wise is a FOUN-TAIN of life, to depart from the snates of death a

*3 A voice savs. The first says dwll, the second hell

the third of wisdom it will tell a *4 A magic mouth on the wall speaks

In the lands within, and the traps between, what was secret once - now cannot be seen!

*5 A magic mouth on the wa... speaks to you, saying

»Speak the three, in sequence « EARTH COMPASSED FOUN

*Correct! Your portal to the next level is now operational c

(Portal erscheint be: 9n,2e) *6 A voice says

»For as a snare shall it come om all them that dwell on the face of the whole EARTH.

*7 A Voice sava

From the first take the last, fifth from the second, and eight rom the third i

*8 A voice says

The sorrows of hell COMPAS-SED me about the snares of death prevented me c

Dargoth's Tower — Level 3

*I On the wall is written this note Not everything has two sides. Teke care, friends.

*2 On the wall is written this And this. The first, is quencheth tharst

(WATER)

*3 On the wall as printed And number two is never true. (LHE)

*4 On the wall is etched For Three, you see, cannot be free

(SLAVE)

*6 On the wall is this note To give him four .. he'll not be Dogra (GOLD)

*6 A magic mouth on the wall

First five here, next five above. The fifth, of course, cannot be love.

(HATE) Dargoth's Tower - Level 4

*1 Don't look now, but you ve wa. ked in on Dargoth and a few of his close friends. Dargoth doesn't have much patience with humans, and has decided to eat you I hope you re ready for this. (Kampf mit 4 Centrons and 1 Dardoth)

*2 On the wall is Six we know will try to crow

(ROOSTER) *3 On the wall is etched For seven and eight reverse tiny and late

(LARGE + EARLY)

*4 On the wall you see Number 9 likes his favourite wine. (BARD)

*5 On the wall is written

The last you see, is number ten they cannot be called manly

(WOMEN)

*6 A magic mouth on the wall

Speak the ten in sequence and find the Death Snares

- Water

- Lie - Slave

- Go.d

- Hate

- Rooster

Large - Early

- Bard

- Women

 You we being teleported *7 SNARE #3 A VOICE BAYS Welcome, foolish mortals. Time runs short #

*8 A made appears and said I'he room maze leads to salva He then disappears

*9 Sechsmal zwischen *8 und *9 hin- und hergehen, denn bezichtet *magic mouth* folgendes

The secret is hidden in the dreamspell (.GO)

The snare of death can be beaten by the mage

Turn right at the Joke, then right, then ahead, then left twice, ahead twice, and left. - Drop all your items, or you are

lost (Jeder muß mindestens 1 Platz fre, haben) Cry HAVOK, and let slip the

dogs of war K.ll off all your spellcasters,

and you'll be saved

*10 Without ain can come no suc-

*II Words of wisdom are of great value. Having them three, or even five times can truely give them worth

*12 Laughing voice

*13 Statue become life and shrieked.

·Give me your battlecry or diel-(HAVOK)

*Correct I give to each of you a small token of my esteen-(Dagger)

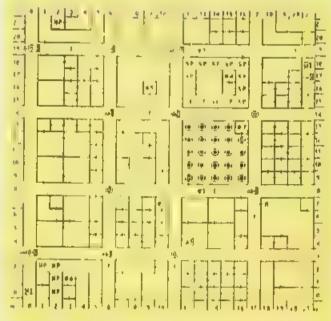
*14 A voice proclaimed .Look at the walls. (Tür ist etschienen)

Wenn jedoch nicht alle Mitglieder einen idaggeri erhal ten haben. Do not bother me without all having the tokenals *19 Thou hast bested me again. oh meagre ones,« said a now fa-

mular and grating voice. But I await thy coming shouldst thou live that long!

- Got annother segment of the wand

Sgm 3 hat ber Gebrauch (use) die Kraft des Spruches WIZW (Wavcum's Wizard War)



Dargoth's Tower - Level 0

Heidzi, francus Smile 98

Die Gee Bee AIR RALLY findet statt



Das GeeBee ist das schnellste und gefährlichste Rennflugzeug, das sich jemals in der Luft befand.

JETZT GEHT'S

Sie sitzen in dem Cockpit; es ist nervenaufreibend.

Über 250 Schwieriakeitslevel mit 10 verschiedenen Luftrennstrecken, jede mit 3D Scrolling-Grafik ausgestattet.

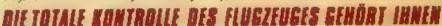
lis gilt, pro Level, 3 verschiedene Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu absolvieren. - UND DANN - immer weiter, immor weiter – mit erhöhtem Schwierigkeitzgrad. Ein Flugabenteuer bei dem

Sie über, unter und um die Konkurrenten herumfliegen. Kollidieren Sie zu oft mit anderen Flugzeugen, mussen Sie die peinliche

Konsequenz auf sich nehmen; entweder in der Wuste oder im

Schweinetrog zu landen ABER gelingt es Ihnen den Wettbeworb zu gewinnen, stehen Sie stalz auf dem Swyerpodest, werden fotografiert <mark>und</mark> bekommen einen wohlverdienten Kuß von einem Ihrer hubschen weiblich<mark>en Fan</mark>

Ein Spiel, das so viel Spannung enthält, daß Sie der Herausforderung einfach nicht widerstehen können.



I rhaltlich ale Commodure 64 Cassette und Diebette, CPC Schneader Cassette und Diebette, Amiga

Activision Deutschland CimbH. Pastach. 70:00:80, 2000 Hamburg. (b. Grauimpi rte citha ton keine deutschaprachigen Anleitingen. Laclusiv Distributor. Ariolasoft. Exclusiv Vertneh Osterreich. Karasoft. Exclusiv Vertneh Schweiz: Thali AG.



ACT. VISION







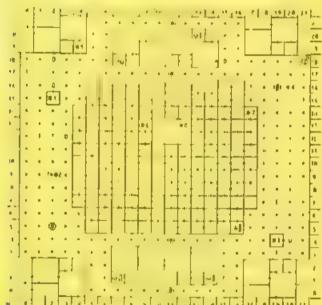




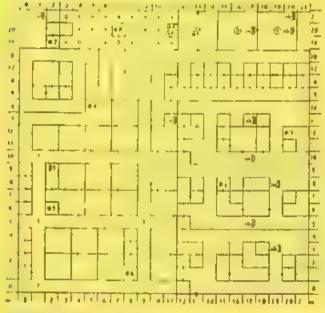


Spiele Tips





Dargoth's Tower - Level 1

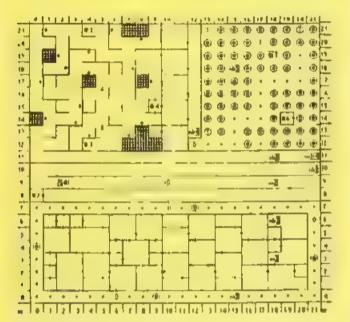


Dargoth's Tower — Level 2

Tips Spiele

Fortsetzung niner ₽Å Portsetzung einer Dunkelzone: manchmal auch (zusätzlich) Anti-Magie-Zone. Portal nach ober und P * Portal nach unten E Elevator - Fahrmuhl ST+P Troppo und/oder Portal HP Verlunt von Hit-Potnin nur nach unten ST+P SP dto nach oben-Vertust von Spell-Points 7 Trap - Falle ٥ Wirbel (Spinner); wird eliminieri durch ❿ **(**1) Tripwire; siehe Osconis. Fortress Nospin-Ring Hinweis auf Besondorheit; siche jeweils Textrell. ♦fpp. Auch in Verbindung mit anderen Besonderheiten möglich (Beginn/Fortset-zung einer Dunkeisone. 1 ab 🛭 pp Teleport; (ab; ex) an I pp. Trap/Falls usw.) **(A)** Treppe (state) nach oben, beide Richtungen möglich; die Treppe nach ST.♣ Hier gibt's die begehrten Segmente des «Scopie m«III Sqm1

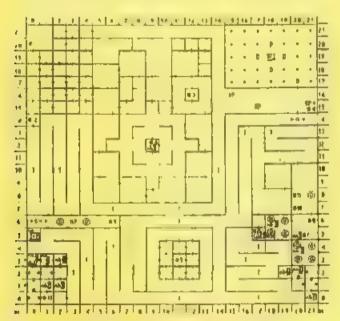
(-7)



Dargoth's Tower - Level 3

ST

unten baw



Dargoth's Tower -- Level 4

VSOT

laut Umfrage einer dautschen Software-Zeitschrift sind wir

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme 24 Std. Ell-Lieferservice auf Anfrage Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

DUNGEON MASTER Atari ST 64,90

BERMUDA PROJECT 64,90

Atari ST

CIA	Can.	Diek
Appen III	29.00	39.90
Gangholi Piophia	29.90	39.90
Gard's Tale il		09.90
Buggy Boy .	29.00	39.90
Chape Gruid	29.90	39.90
Oprilate	29.00	30,00
Knight Gerree ()	40,00	39,80
Elejapolis.		GCN.
Peguapa Bridge		49.90
Philippin	na u	351 00
(indar	79.90	30,90
Steads Minners		129LDB
Super Francion		39.90

CARD SHARK C64 Disk 54,90 THE TRAIN C64 Disk 64.90

PBM	
Alternat Ar. of 99in	no ocj
Asteria etc Morganiano	1000
Bhyatonog	ក្សា ២៧
Cirilian inte	하시 바다
Dark Gastle	660,00
Fleiender of the Crown	50.00
Elite	64,00
Epyx Compilation	89,00
Grundel	6630
Committee	79,00
Indoor Sports	66,00
Jadd auf Roler Oklober	66300
Larley also	5/0 (6/2
Therasignah	0950
3D Helicopter	54.90

FORDERN SIE UNSERE **NEUESTE PREISLISTE** GEGEN ADRESSIERTEN + FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN.

474.91 ST

Blacklamo	59,00
Calch 23	89.90
Dark Castle	69,00
Endure Pager	39,90
Flighteim II Deutsch	139.00
Pormular One Grand Filts	84,90
Fright Night	84.90
Gunship	60,90
Leginorneck	54,90
Pips Pysitism	60,00
Specier	54:00
Trivial Pursud	50.90
Ultime IV	66,00
Vampre Emoire	60.90

PINK PANTHER C64 Diek 39,90 VAMPIRS EMPIRE C64 Dlak 39,90

Artistmond*	84.90
Asserts	60.00
Mantacity	69,00
Pageouth H Devisors	139.00
Quillettic Inventors	84,90
Great Glara Sielen	4990
Berlin.	40.00
Marteng Offered Prin	290 00
Milenia (4 II	20.00
Past Pastilia	49.00
Porte & Call	85,00
Harturn to Atlantila	70.00
Shadowasha	nu,re
Statiwara	54,00
Maronesi Empire	50 PC
Winterslyington 40	54.96

GEE BEE AIR RALLEY Amiga 69,90 **GARRISON II**

Amiga 59,90

Wir halten ständig einige 1000 Programme für Sie auf Lager -Neuerscheinungen wöchentlicht

Lieferung nach Vertügberkeit.

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)			
Laden und Versand	Laden Köln 1	Laden Düsseldori	
Berranrather Str. 159 5000 Köln 41 Tel. (0221) 416634	Maith sestr 24-26 5000 Köln 1 Tel. (0221) 239528	Pempelforterstr 47 4000 Düsseldorf 1	

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 - 416634

to - 18.30 Uhr

0221 - 42556624-Std. Service



The Sentinel

Wie versprochen, diesmal ausgewählte Codes ab Level 5000 für The Sentinels auf dem Atan ST Sie kommen auch diesmal von Stefan Rux aus Kar sruhe Stefan hat Levels die er schwerfand mite, lem Stern gekenuze.chnot Em Level bekam sogat zwei Sterne es war be sonders schwer. Fin «H» bedeu ter, daß man dieses Level mit Hy perspace beginnen muß.

Level	Code	Sentries
6046	6784 0989	8
5091*	8687 6556	6
5128	4483 9966	8
5178	8475 4655	_
5198	82968740	6
5247	9984 6847	7
5298	2678 4805	6
8340	7521 1202	6
6386	4536 2976	6
5427	4608 677B	6
5470	8986 4493	4
8508	8113 1442	3
6532	8267 7886	7
6682	1392 0238	8
5627	8014 4383	6
5864	8996 4868	7
5708	78876293	7
8746	4662 5388	7
8790	7744 4869	8
5839*	0649 1027	8
5076	9761 8859	7
8923	6824 5997	6
5964	8625 0340	6
6011	7198 7574	7
6056	8178 8498	4

6138	9758 9441	7
6188	0431 8417	6
6230	9548 0826	Ž
6270	9895 9166	7
8317	4788 4224	7
6351	1661 3875	5
6400	0941 1141	6
8433	2203 5938	7
6480***	2777 7647	6
6521	2701 6878	8
6554*H	8861 2957	2
6597*	7478 4739	6
6641	9260 0792	6
6691	7779 0245	6
6732	4671 1656	6
6765H	3390 3630	7
6813	1745 9797	ż
6858	2504 2459	6
6897	0630 1088	6
6938	3647 8624	3
6977	9289 2254	6
7020	0556 0377	7
7064	1757 7568	6
7109	2496 2422	3
7139H	5563 4844	i
7160	3256 6948	6
7197	4147 9682	7
7243	6666 0404	8
7277	4325 9797	4
7310	6585 4827	6
7381	5783 1721	6
7394	2529 9181	8
2442	8340 0982	Ž
7488	2931 7845	7
7630	6692 6468	2
7870	8683 3170	6
7622*	8998 4483	Ž
7671	4728 1498	7
7731	7585 7182	8
7770	6483 7388	6
7894	2038 8874	7
7848	7478 8039	6
7896	4328 1247	6
7944	0893 9234	ĭ
7980	4388 4699	8
8014	5076 B260	7

Level

6093

Code

2749 7469

Sentrice

Level	Code	Sent
8065	0790 6242	7
8116	0608 6378	7
8160	4832 5317	2
8208	8759 2499	6
8259	8766 8871	8
8297	4944 3984	4
8343	8981 4891	6
8382	8885 7826	7
8427	8089 5871	3
8487	0444 4438	7
8518	1448 7259	7
8564	4579 0658	7
8606	7383 3147	6
8651	6439 8466	4
1898	0934 .424	8
8719	9859 5488	8
8766	9364 5343	6
8817	1490 8620	7
8862	4621 7856	7
8909*	5564 4941	7
8952	4492 4060	7
8998	5886 4879	8
9031	3675 4098	8
9070	4298 7029	6
9112	2958 6671	7
9189*	8998 8276	7
9210	3612 9488	7
926]	5464 1788	6
9299	0398 3844	8
9338	7688 3997	3
9376*	4748 8407	7
9427	9324 9801	Z
9473	5B93 0919	7
9822*	2084 2360	7
9660	1818 7398	3
9691	0983 0606	7
9629	6077 1789	7
9878	7882 8698	7
9718	6700 4023	5
9758	8980 B191	6
9798	4281 7086	2
9846	6846 5807	Ä
9889*	9763 6979	6
9923	6624 2264	4
9971	8921 4886	8
9999	8498 1844	7
0000	6368 9488	_

Footballer of the year

Damit man auch außerhalb der Salson nicht auf den Fußball terair ten muß haben sich Thorsten Weber und Marc Kissel aus Bad Nauheim mit dem Sriel *Footballer of the year* beschäftigt

Hier sind thre Tips zu einem erfolgreichen Spiel

Zu Beginn des Spiels keine Torkarten kaufen

- Nie Transferkarten kaufen, da sie teuer sind und meistens nichts bringen

Torkarten immer beim Wert «3« e.nsetzen, außer man sieht in der 4 Division am Tabe...enende

- Wenn man weniger als 50 Torkarten besitzt, sollte man keine Karten bei Cup-Spielen einsel-

- Um mög.,chst viele Torkarien zu bekommen, souten 5ie erst einmal den Spielstand spei-chern Dann gehen Sie zum Ereignisfeld und kaufen so lange Ereigniskarten, bis Sie ungefähr 70 Torkarien haben Dann wieder den Stand speichern

Immer speichern wenn Sie Torkarien oder eine Menge Geld erhalten haben. Auch wenn Sie an einen Club in einer höheren Division verkauft wor den sind oder unter den ersten 5 in der Tabelle siehen sollten Sie einen Schnappschuß machen

Platoon.

Diesmal eine Frage aus der Redaktion. Wer hat einen POKE, um bei »Platoon» die Level anzuwählen? Der Platoon-Programmierer hat euch sugegeben, daß es einen Cheat-Modus gibt, aber er darf nicht ihn nicht verraten. Wer hat this school herausgefunden?









EINE UMGESTAL TBARE ARKADENZONE

gt den ersten Ausbruch usatz der





NAMPEN Sie sich aus diesem Multi-Sohirm-Komplex keraus.

Vermeiden Sie Ungeheuer - Schützen Sie sich gegen Feiten Berützen Sie Backsteine und Stobestengen zu ihrem vortest, Fangen Sie die versichiedenen Kraft - Tebletten ein Doch vor albem.

UBERLEBEN SIE

Schaffen Sie sich ihre eigenen, einmeligen versehen dieses unternenseren Spek.

des zur aucht werden kannt SIE konnen mit den erzeinen Komponistier des TRUZdas zur sucht werden kannt SIE konnen mit den erzeinen Komponensen des 1992. SPIELS ihnen eigenen Komplex entwerlert, Einzelepiet onder Gruppenspeil ist wird. Ihnen stundenlang Unterhaltung basten!

34,95DM 29,95DM assette pectrum 48/128 43,25DM allo pius 3 49,95DM nodore 64 59,95DM IBM PC und kompatible Syste



MONFEE G CHOMMAN 72 MAG 5020





... wenn's um gute Spiele und um guten Service geht

Einige schlichte Felten, die allerdings sehr für uns sprechen:

- Wir haben se ziemlich all is Spiele, die für Computer weitweit überhaupt zu haben sind, alle Klassiker und alle Spiele-Sammler. Fast alle Spiele kesten bei uns einiges weniger als bei anderen.
- Neuerscheinungen können geme schon mei vorbestellt werden -Auslieferung erfelgt nech em Tag der Markteinführung. Lieferung schneilstens per Post Nachnahme,
- alse ohne langes Warten auf die Scheck-Gutschrift.
- Sehr viele Titel direkt ab Lager, Bestellung = Tag der Auslieferung.
- Keine Grau-Imperte. Nur die Originale, mit voller Garantie. Nur wir versorgen unsere Kunden mit den neuesten Infermationen. Ohne Kaufzwang. Völlig kostenios. Und regelmäßig.

Obrigens: Wir sind bereits länger als 5 Jehre im Spiele-Geschäft ! Alse – irgendwie müssen wir dech schen genz prefessionell sein,

Die Spiele für C64, Amige, Ateri ST und PCs: Ferdem Sie bitte nech heute die Liste für ihren Gerütetyp an I

FUNTASTIC ComputerWare

D 8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 2609593

Phantasie III

Thorsten Vogel und Olaf Schittko aus Heiligenhaus haben thre Tips zu »Phantasie III» (Amiga) zusammengeschrieben.

Praktischste Party: 3 Fighter, 1 Priest, 1 Wizard, 1 Thief. 2. Tips zu den Orten:

Im Archive findet man Filmon. der einem mehrmals im Spiel sagt, was man machen soll. Im Cavern findet man einen Bogen der Gnome, indem man eine Aufgabe löst oder später in einem Raum. Dort ist auch ein Wizard, der einen Spruch verkauft. den man zur Lösung braucht.

Im Wooden Building (Hall of Giants) findet man im Sudwesten den Dark ey. Im Tent findet man Lord Wood, der auch Tips gibt. In den Burial Grounds ist das Regräbnis von Kilmor, bei der auch Nikademus austritt. Im Christal Building wohnt Kronos mit Hausdrachen, der Tips gibt. Dort sind auch ein Teleporter und die Daten zum Weltenreisen.

Im Castle of Light darf man nichts zerstören und niemanden angreifen. Dort ist das Mädchen auf dem Pilz. Das Castle of Darkness ist das Spiegelbild vom Castle of Light. Hier sollte man also alles zerstören.

Später auf Anfrage das Gewand von Nikademus zerreißen. Im Dark Fortress nach Geheimgängen suchen. Dort ist in der Mitte Nikademus. Man kann sich Nikademus anschließen oder ihn bekämpfen (indem man vorher Lord Wood mit Spell 57 ruft und ihn unterstützt). Wir haben ihn bekämpft. Was passiert, wenn man zu Nikademus häit, wissen wir nicht (und ob das der zweite Lösungsweg sein soll). Nachdem man Nikademus besiegt hat, kommt man zu Zeus und anschließend auf die Anfangs-Insel.

3. Allgemeine Tips:

Man muß sich zwischendurch resurrecten (wiederbeleben) lassen, um immer wieder ins Archive und ins Christal Building zu kommen. Nach einem Kampf sollie man, bevor man in eine Stadt geht, die toten Charaktere wieder zum Leben erwecken (mit Healing IV oder Resurrection), damit jeder die Experience Pointa bekommt

Wenn man dringend kleinere Geldbeträge braucht, lauscht man einen Charakter aus der Party gagen einen neuen, reichen Charakter aus. Jetzi sammelt man das Geld in der Bank ein, verwendet es und nimmt wieder den allen Charakter in die Party

Bureaucracv

In Ausgabe 1/88 stellte Martin Wolb ein pear Fragen zum Infocom-Adventure *Bureaucracy. Die Antworten kommen von Udo Schwarz aus Offenbach.

Der West-Ausgang im Trophy-Room ist die Eingangstür, man braucht hier nicht raus. Der Trick: Zuerst von außen klingeln (die alte Frau ist nicht sonderlich gut zu Fuß), schnell durch die Hintertür rein, das Gemälde (entweder Reagan oder Gorbatschow) nehmen und es in der Porch dem Macaw zeigen. Jetzt kann man die Post nehmen.

- Im Farmhaus gibt man das Co-dewort von der Villa ein («Unfortunately, there's a radio connected to my brains), worauf der Wallentyp mit einem Geheimsatz antwortet, mit dem man dann in die Villa kommt.

- Das Lama-Rezept braucht Udos Erfahrung nach, man. nicht Um das Lama zu füttern Open mailbox, open bag, put bag in mailbox. Da das Lama jeizt zu fressen anfängt, kann man die Post aus dem Futtertrog holen.

Udo hat aber selbst noch Fragen zum Spiel:

In der Hallway komme ich auch nicht die Stufen hoch. Hat dieser Teil überhaupt eine Bedeutung?

In der Villa weiß ich die Antworten auf die drei Fragen des Paranoiden nicht Kann ich diese irgendwie vermeiden? Kann ich eventuell den Waffentyp vorher ausschalten, oder wo bekomme ich die Antworten her?

Der letzte Kampf die Abyss

Patrick Maidorn aus Luxemburg hat noch einige Tips für alle «Ultima IV«-Spieler, die zwar schon Avatar sind, aber immer noch Probleme mit der Abyss

Man muß alle acht Fähigkeiten eine Avatars erworben und au-Berdem alle acht Gefährten als Unierstützung dabei haben. Vor dem Eingang der Abyss (auf der Dämoneninsel) läutet man die Glocke, benutzt das Buch und die Kerze. Dadurch öffnet sich ein Eingang zur Abyss Zuerst sollte man den Schädel von Mondain zerstören (Use akull).

In der Abyss sitzen natürlich nicht die allernettesten Monster. Um gegen eine Horde von Ihnen überleben zu können, brauchen Sie schon die Avatar-Waffen und die Rüslungen. Andere Waffen haben keine Wirkung mehr. Auch mit der Magie klappt es nicht mehr so richtig: Die Zaubersprüche »UP« und »DOWN« funktionieren nicht mehr. Sie können sich also einige Porlionen Ginseng und Garlic sparen.

Tips Spiele

Am Ende jedes Levels der Abyss steht ein Altar Hier sollte man die Steine benutzen (use stones), worauf man Fragen über die Kombinationen der drei Prinzipien richtig beantworten muß.

Hat man alle Fragen richtig beantwortet, wird der Spieler im achten Level in die «Chamber of Codex» teleportiert. In diesem Raum braucht man unbedingt den dreiteiligen Schlüssel (die einzelnen Teile bekommt man in den Altarräumen den Dungeons «Hythloth», indem man dort die Steine benutzt), das Paßwort (Veramocor) und schließlich das Pure Axiom (die Druiden in Cove wissen mehr darüber)

Damit haben Sie Ultima VI beendet. Herzlichen Glückwunsch, Avatar!

The Last Ninja

Thomas Moliner aus Wörth ist etwas Seltsames bei »The Last Ninja« passiert: Ich hüpfe am Fluß über die Steine von der rechten zur linken Seite und berührte den rechten Posten. Plötzlich konnte ich eine Zeit lang auf dem Wasser gehen. Ich versuchte es noch einmal und es ging nicht mehr.

Ist das nun Magie oder ein Programmiehler?

Nebulus

Patrick Tappe aus Ochtrupp kommt bei »Nebulus« (C 64) in der dritten Runde nicht weiter: Nach dem Tunnel und der Fahrt im Aufzug, erscheint eine unüberwindbare Mauer. Wie geht es hier weiter?

Head over Heels

Matthias Zint aus Pinneberg spielt «Head over Heels» auf seinem C 64. Bei ihm hat der POKE aus der Power Play nicht funktioniert und deshalb mußte er sich ohne Trick durchkämpfen. Hier einige Tips:

Head braucht seine Hupe und Tabletts mit Pfannkuchen, Man sollte mit den Pfannkuchen nicht wild herumschießen, denn später braucht man sie dringend.

Heels muß unbedingt die Tasche haben, denn ohne sie kommt er nicht weit.

 Tote Pische, die in der Beschreibung genannt sind, befinden sich auf den zu befreienden Planeten.

Zu den Planeten:

 Auf dem «Safari-Planeten» muß man auf Kissen aufpassen, die sich auflösen (vor allem bei geraden, einspurigen Strecken) Man sollte deshalb gut springen können.

 Auf dem »Gefängnis-Planeten» wird verlangt, daß man gut klettern kann.

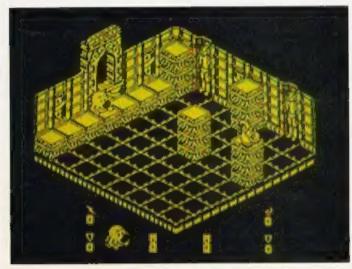
- Thronsaal

Man kommt nur dann am Wächter des Kaisers vorbei, wenn man alle Planeten befreit hat. Dann läuft der Wächter automatisch vor den beiden weg.

Im Thronsaal befindet sich ein kleiner Roboter und ein Wesen, das auf Head und Heels zukommt, sobald sie den Raum betreten. Man kann beide durch jeweils einen Pfannkuchen stoppen; man sollte also mindestens zwei Pfannkuchen aufheben.

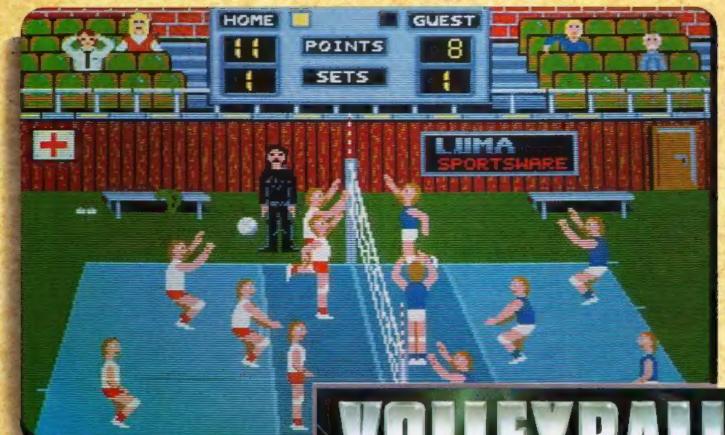
Danach wählt man entweder den linken oder den rechten Eingang zur Krone, die unter nicht berührbaren Kissen liegt Linker Eingang, ganz entlang, bis zur Wand und dann rechts; beim rechten Eingang hier links.

Wenn man nun die Krone nimmt, ist man «Emperor» und unverwundbar Schommt man in aller Ruhe nach «Freedom» zurück



»Head over Heels« auf Atari XL und Commodore 64

MAXI-INTS ZU MMM-PREISEN 720 SKATEROARD HA GAMES 26.95 26.95 38 95 38.95 52 95 26.95 49.95 10.95 MATIONAL KARATE + 26.95 延奶 19.95 OJECT STEALTH FIGHTER 30.95 WORLD CLASS LEADERS, GOU ATARI XE/XL Cass. Disk IARBARIAN (Psygnosis) 64.95 52.95 BURBLE BORDLE CHUCK YEAGO'S AF 59.95 38.95 76.95 64.95 ENDURO RACER 34 95 52 95 18.85 64.95 38.95 26.95 10 W 53.65 52.95 SPITZEN-SOFTWARE Mein Computer: HC 4 O C-16 Plus/4 MADE IN GERMAN Atari ST O C-64 128 O Schneider CPC Amiga O IBM PC O Atari 800 KIINIGSOIFI Wenn Sie unseren großen Gesamt-Katalog kostenios haben möchten, schicken Grüner Weg 29 Sie bitte diesen Coupon an: 5100 AACHEN KINGSOFT Tel. 0241/15 20 51 Grüner Weg 29 - 5100 AACHEN Fax. 0241/15 20 **ABSENDER** nicht vergessen!



STADION AUSVERKAUFT?!

THE VOLLEYBALL SIMULATOR ist die erste sportlich ernstzunehmende Volleyballsimulation mit 12 Spielern!

Beide Mannschaften können von je einem Spieler gesteuert werden. Zusätzlich kann auch gegen den Computer angetreten werden. Alle Regeln und Abläufe des echten Spiels wurden in diesem Programm realisiert.

Doch damit sind die Möglichkeiten des Programms noch nicht erschöpft! Ihnen steht ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung. So können Sie sich auch noch als Trainer versuchen: Angriffsund Verteidigungstaktik, sowie die Plazierung können für jeden Spieler definiert werden.

Weiterhin macht der VOLLEYBALL SIMULATOR ganz einfach unheimlich viel Spaß!

Volleyball kann man jetzt auf Schneider CPC, C64, ATARI ST und AMIGA spielen.





VERTRIEB: RUSHWARE GmbH MITVERTRIEB: MICROHANDLER

RAINBOW ARTS GmbH # 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

